71
ANNO 8
NUMERO 71
FEBBRAIO 1998
LIRE 6000

XENIA
EDIZIONI

CONSOLE MANIA

Spedizione in abbonamento postale 70% Filiale di Milano

NAGANO 98
PlayStation medaglia d'oro
Alle Olimpiadi Invernali

BOMBERMAN 64
Il bombarolo in 3D
su Nintendo 64

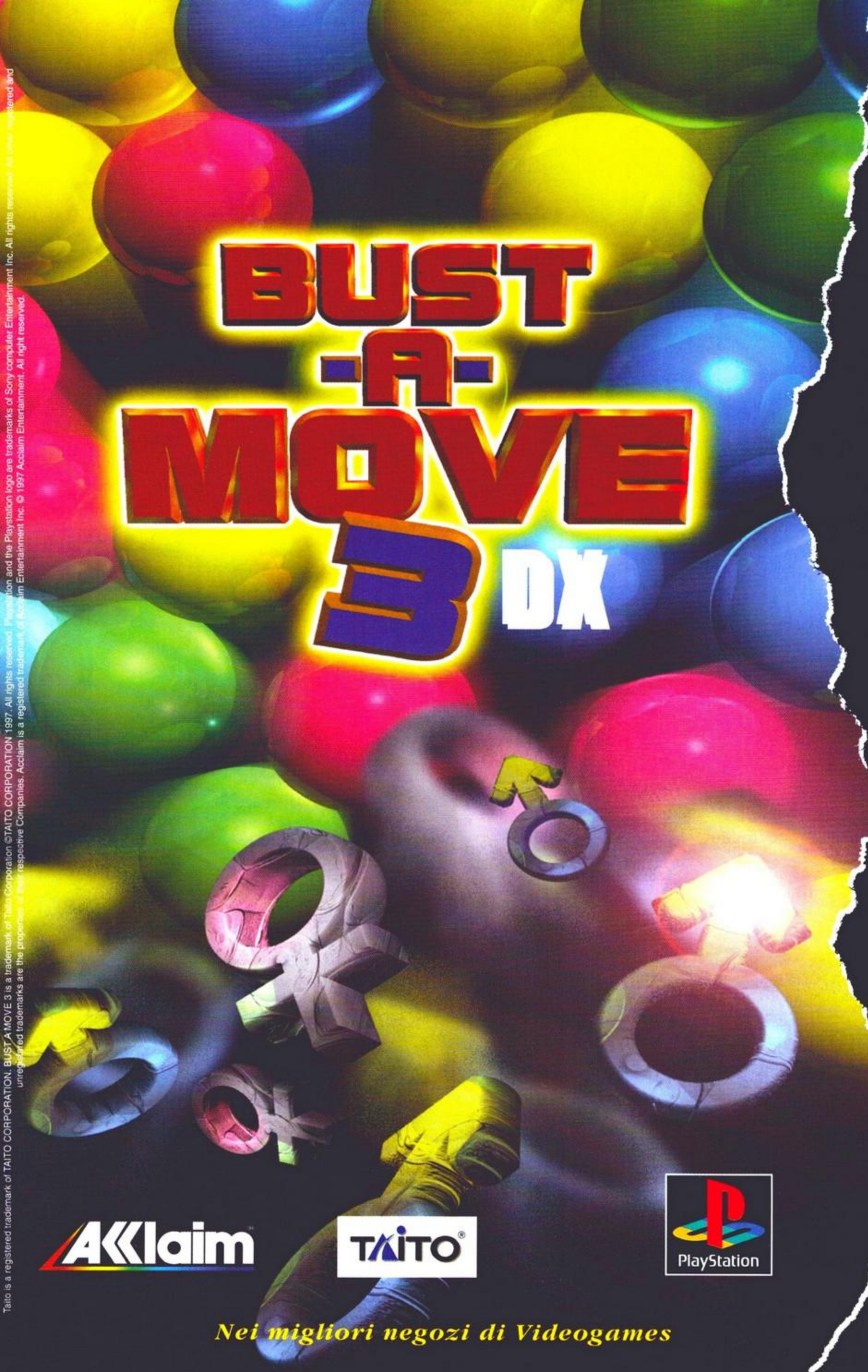
GRAN TURISMO
Il gioco di guida definitivo
per PlayStation

SPECIALE GIOCHI DI CALCIO
International Superstar Soccer Pro
e Perfect Striker
a confronto

I TITOLI DI QUESTO MESE

Actua Soccer 2 * Auto Destruct * Cool Boarders 2
Dragonball Z * Clay Fighter 63 1/3 * Frogger * Indy 500
Mischief Makers * NBA Live 98 * Riven * NBA Pro 98
NHL 98 * Steel Reign * Yoshi's Story

Fuori per Valentino a letto, anche se non c'entra nulla con la copertina - non sapevo cosa scrivere



Preparatevi a ore di divertimento e nottate in bianco con il seguito per il più giocato puzzle game mai concepito su PlayStation. Bust a Move 3 ritorna alla grande rinnovato nelle caratteristiche, migliorato nella giocabilità e con ancora più personaggi! Non riuscirete più a staccarvi dallo schermo!

- 8 nuovi personaggi
- 4 modalità di gioco
- Attacchi unici per ogni personaggio
- Oltre 1000 nuovi schermi
- Sfondi diversi per ogni schermo
- Nuove opzioni che permettono di realizzare le proprie videate
- Ore di divertimento per tutti e per tutte le età

Acclaim

TAITO

PlayStation

Nei migliori negozi di Videogames

HALIFAX

HALIFAX Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

Taito is a registered trademark of TAITO CORPORATION. BUST A MOVE 3 is a trademark of Taito Corporation ©TAITO CORPORATION 1997. All rights reserved. Playstation and the Playstation logo are trademarks of Sony computer Entertainment Inc. All rights reserved. All other trademarks are the properties of their respective Companies. Acclaim is a registered trademark of Acclaim Entertainment Inc. © 1997 Acclaim Entertainment. All right reserved.

Nintendo Apple Commodore 3DO SONY Microsoft NEO·GEO SEGA ATARI IBM

QUEEN computer SHOP

software & games

www.queencomputer.it

...un varco per altre dimensioni.

Questo è la QUEEN COMPUTER SHOP:
un'enorme assortimento di videogiochi, console e accessori.
un'ampia selezione di software di cultura e intrattenimento,
educazione e multimediale su CD-ROM
tutto Microsoft home e professional.

Oltrepassa il varco,
vieni a trovarci e conoscerai nuovi mondi e nuove realtà virtuali.

i più grandi negozi italiani dedicati al software e al videogioco

largo TURATI, 49 - TORINO - telefono 011-3185666 • fax 011-3199158

corso FRANCIA, 3 - TORINO - telefono 011-4477040 • fax 011-4477041

via BERNASCONE, 16 - VARESE - telefono 0332-231611 • fax 0332-231162

BAESSO GRAFICA

consolemania 71

EDITORE:

Xenia Edizioni S.r.l.
Via Carducci, 31
20123 Milano

DIRETTORE RESPONSABILE:

Roberto Ferri
ferri@mbox.vol.it

CAPO REDATTORE:

Alessandro Rossetto
rossetto.xol@galactica.it

ASSISTENTE ALLA REDAZIONE:

Marco Auletta
rulla@digibank.it

REDATTORI:

Alessandro Alziati, Alessandro Rossetto, Andrea Della Calce, Andrea Fattori, Andrea Loiudice, Christian Antonini, Davide Corrado, Marco Auletta, Marco Prelini,Massimo Nichini, Massimo Reynaud, Mirko Marangon, Paolo Besser, Raffaele Sogni, Stefano Giorgi, Stefano Lisi, Thomas Mantero.

SEGRETARIA DI REDAZIONE:

Roberta Zampieri

GRAFICA:

Celasco Claudio

REDAZIONE:

Xenia
Casella Postale 853
20101 Milano
Tel (02) 87.85.12 - Fax (02) 87.85.67

FOTOLITO:

Litomilano

STAMPATORE:

Rotolito Lombarda, S.p.A.
Cernusco sul Naviglio (MI)

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ:

Spaziotre
Piazzale Archinto, 920159 Milano
Tel. (02) 69.0012.55 - Fax (02) 69.00.12.77

DISTRIBUZIONE:

ME.PE S.p.A.
Via G Carcano, 32
20141 Milano

ABBONAMENTI E ARRETRATI:

solo con versamento sul c/c postale Nr. 19551209
intestato a Xenia Edizioni S.r.l.
Via dell'Annunciata, 31
20121 Milano
tel. (02) 878511
Abbonamento: 11 numeri Lit. 60.000
arretrati il doppio del prezzo di copertina

Pubblicazione mensile
Registr. Tribunale di Milano Nr. 660 del 21/9/1991
Pubblicità inferiore al 70%
Spedizione in abbonamento postale 70% Filiale di Milano

IN QUESTO NUMERO

ANTEPRIMANIA NEWS 6

MADE IN JAPAN 24

RECENSIONI 30

PREVIEW 110

TGM CORNER 114

AGGIUNGI UN POSTO AL TAVOLO 117

FACCE... RIDE 119

CONSOLIAMOCI 120

CONTROL YOUR CONSOLE 124

CYC SPECIALE GIOCHI DI CALCIO 128

BOVAS' HARD CAFE' 142

INDICE RECENSIONI

NINTENDO 64

32 BOMBERMAN 64
52 CLAY FIGHTER 63 1/3
65 MISCHIEF MAKERS
104 YOSHI'S STORY

PLAYSTATION

31 ACTUA SOCCER 2
38 AUTO DESTRUCT
42 COOL BOARDERS 2
47 DRAGONBALL Z
57 FROGGER
71 GRAN TURISMO
62 INDY 500
78 NAGANO 98 WINTER OLYMPICS
94 NBA PRO 98
112 RED ASPHALT - PREVIEW
110 RESIDENT EVIL 2 – PREVIEW
89 RIVEN
99 STEEL REIGN

SATURN

86 NBA LIVE 98
96 NHL 98

QUANDO LA BARCA VA... I DURI SMETTONO DI REMARE

Un titolo senza senso quello di questo editoriale, un po' come la chiusura delle ultime pagine di questo numero. Di certo non ho mantenuto l'accortezza di scrivere l'editoriale prima della chiusura della rivista, com'è invece successo il mese scorso, del resto si sa che sbagliando s'impara, mentre facendo le cose giuste non s'impara nulla - o no?

Mi piacerebbe poter scrivere sempre un editoriale intelligente, accattivante, coinvolgente, che incolli i vostri occhietti avidi di videogiochi, di votazioni e di foto a questa pagina piena di molto altro. Ma non ce la faccio e non riesco nemmeno a terminare un periodo in bergonzoniana fattura, scrivendo ma non dicendo, delirando di motivi mai cantati perché i cantori non sapevano leggere la musica.

Mi piacerebbe, ma preferisco imparare, per cui riempio questo spazio, a me solo dedicato, nascondendomi dietro pindarici voli in cui le parole non solo fanno giri, ma avvitamenti, e che si concludono inevitabilmente in icariche delusioni, perché il problema - e qui cito l'autore testé menzionato, durante una trasmissione televisiva -

"non è volare, ma atterrare".

Conscio quindi del precipizio in cui mensilmente mi lancio, scrivendo queste righe, e ben più consapevole del termine della pagina che, come terreno impietoso, si avvicina veloce ad arrestare questa mia prosaica caduta, apro un paracadute ormai consunto e logoro augurandovi "Buona lettura".

Atterro dolcemente su una firma e, pur avendo sbagliato ancora una volta, non imparo.

Alex Rossetto

NEWS

Vi ricordate il cappello del mese scorso? Se sì, bene, le cose non sono comunque andate così... Se no, ve ne può davvero importare qualcosa? Se avevate già risposto con un macchemmefrega allora siete apposto...
Comunque stiano le cose però, ricordatevi che il mondo è rotondo e triste e che pullula di "gioielli di Porta Metronia"...

A cura del sempre più disfatto Mao, il quale vede comunque la cosiddetta luce essendo a meno un mese e mezzo dal congedo e dal definitivo saluuuto...

Per cielo, per terra e per forza...

LA POLIZIA S'INCAVOLA

Playstation

Dovete sapere che in ufficio abbiamo sempre avuto una innata passione per il cinema spazzatura anni '70, meglio se made in Italy: per questo motivo io sono sempre stato un fan di Banfi, Duspa di Tomas Millian e Marco dei film con i titoli più assurdi in generale. Il suddetto titolo [cambiato ahimè dal sottoscritto: un po' troppo forte – sono sicuro che i lettori avranno comunque capito... Mi pare che il film fosse con Franco Nero, che guarda caso in inglese fa Frank Black, il nome del personaggio principale di Millennium, interpretato da Lance Henriksen... Strana la vita, eh? NdAlex] si rifà a una di quelle pellicole dimenticate (per fortuna), ma questo nuovo gioco di guida, tale Crime Killer, mi ha fatto venire in mente solo questa perla.

Infatti il protagonista del gioco altri non è che un giovane pischello della polizia, tutto preso in una battaglia contro il crimine a bordo di tutti i veicoli che vi possono venire in mente: elicotteri, motocicletta (10 HP) e macchine.
Armi incredibili, botti tricchetrac, bombe a mano e chi più ne ha più ne metta, sono gli elementi fondamentali di questo Crime Killer che a prima vista potrebbe sembrare il classico gioco di guida "seek & destroy": e in effetti lo è.. Il gioco, che verrà sviluppato dalla Interplay, verrà pubblicato verso aprile o giù di lì.

Un'altra vita...

... SOGNI AZZURRI

Playstation

Vi ho già parlato di questo Other Life, Azure Dreams qualche mese fa, ma siccome la pubblicazione è finalmente imminente, siccome mi piacciono un casino gli RPG della Konami, siccome la data di uscita di Suikoden II è ancora avvolta dal più fitto mistero, ecco a voi altre foto e qualche altra perla di aneddotica riguardante questo gioco.
Girovagate alla ricerca di creature da far crescere e che vi aiuteranno nel completamento della vostra missione... L'aspetto è quello dei più classici RPG nipponici: grafica pulita, personaggi tondeggianti e via dicendo. Non si sa ancora nulla di una eventuale versione europea o almeno americana: le foto in nostro possesso infatti si riferiscono alla versione giapponese, pertanto non potrei nemmeno dirvi se i dialoghi sono interessanti, visto che i kanji non li conosco ancora... Provvederò...

LA SEGA GETTA LA SPUGNA

E quello che si attendeva oramai da parecchio tempo è purtroppo divenuto realtà: la Sega Of America, dopo avere lasciato a casa alcuni suoi dipendenti, ha contattato i distributori segnalando che dopo il periodo natalizio non ci sarebbero più stati rifornimenti. In poche parole, la Sega americana ha accantonato la produzione del Saturn.
La divisione di sviluppo del software è stata mandata virtualmente in "pensione" e la Sega Of America continuerà a sfornare software solamente traducendo i titoli prodotti in Giappone (ma anche lì la situazione non è certo delle migliori). La distribuzione e la vendita dei titoli futuri per il Saturn verrà curata dalla Sega Entertainment, la divisione PC della stessa software house.
E la notizia che la Sega Of America abbia quasi ufficialmente annunciato una nuova console per il 1999 è sempre più insistente. Bernard Stoler della SOA ha dichiarato che la Sega ha già cominciato a procacciare i servizi di terze parti e il 1998 servirà come anno di transizione per la nuova console che sarà lanciata in pompa magna l'anno successivo. Il nome della nuova console? Ma Katana, ovviamente...

RISPOLVERIAMO IL 3DO

Non si tratta della sfortunata console della Panasonic, che neppure una macumba voodoo potrebbe riportare in vita, ma del nuovo gioco dei Cyclone Studios, che stanno lavorando a una riedizione di Battlesport, un vecchio titolo per l'altrettanta vetusta console. Battlesport arriverà su Playstation entro fine anno con il nome di Groundwave e si tratterà di un gioco di guida alla Twisted Metal. Mah.

PREPARATEVI AL TUROK AUGUST...

Quello che è stato segnato come uno degli eventi più significativi della scorsa stagione videoludica sta per ripetersi: archiviate il Turok Tuesday, sta per arrivare il Turok August!
Scherzi a parte, la data di uscita di Turok è stata acclamata dai giocatori di tutto il mondo e la Acclaim conta di ripetere l'evento con il seguito di uno dei suoi titoli più fortunati in assoluto che verrà pubblicato, in data ancora da definire, ad agosto o giù di lì. Ora come ora però, noi abbiamo soltanto il logo. Accontentatevi e non fate storie!

UN NUOVO PRESIDENTE PER LA SEGA

In data 12 gennaio, la Sega ha annunciato che il vice presidente Shoichiro Irimajiri sostituirà Hayao Nakayama alla presidenza della società nipponica. Irimajiri è stato vicepresidente della Honda prima di arrivare alla Sega nel 1993 e ha giurato che il suo primo obiettivo sarà quello di fare esplodere le vendite del Saturn. Contento lui...
Ah, Bernie Stolar rimane saldamente al suo posto, visto che questo cambio ha interessato solamente la divisione giapponese.

ASCII DA PAURA

Con l'avvento di Resident Evil 2, la ASCII ha annunciato che metterà in commercio un pad esclusivamente per il capolavoro annunciato della Capcom a partire dal 26 febbraio e che costerà circa 30 $ americani. Il joypad speciale verrà messo in vendita a partire dal 26 di febbraio, il che fa esattamente un mese dopo l'uscita di Biohazard 2.
Che storia, eh?

CHILDREN OF THE ATOM: UN GRAN CASINO...

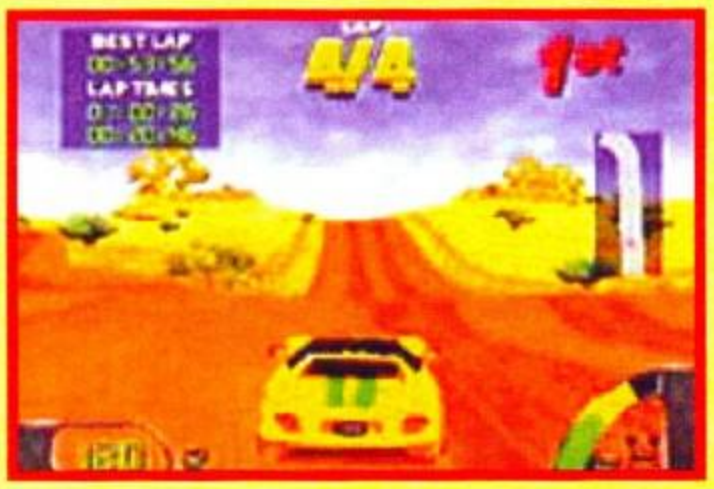
Vi ricordate di X-Men: Children

Cruis'n: subito il seguito...

QUATTRO RUOTE RUGGENTI

Nintendo 64

Ma come, ho appena scritto poche righe più sopra che è di imminente pubblicazione Cruis'n USA e subito la Nintendo se ne salta fuori con il seguito? Chiaro, nemmeno da discuterne...
La cosa ancora più divertente poi secondo me è che di giochi di guida il Nintendo 64 ne è pieno, la stragrande maggioranza dei quali abbastanza al di sotto della media, se si escludono i vari Mario Kart 64 e Diddy Kong che poi proprio giochi di guida non sono... Il



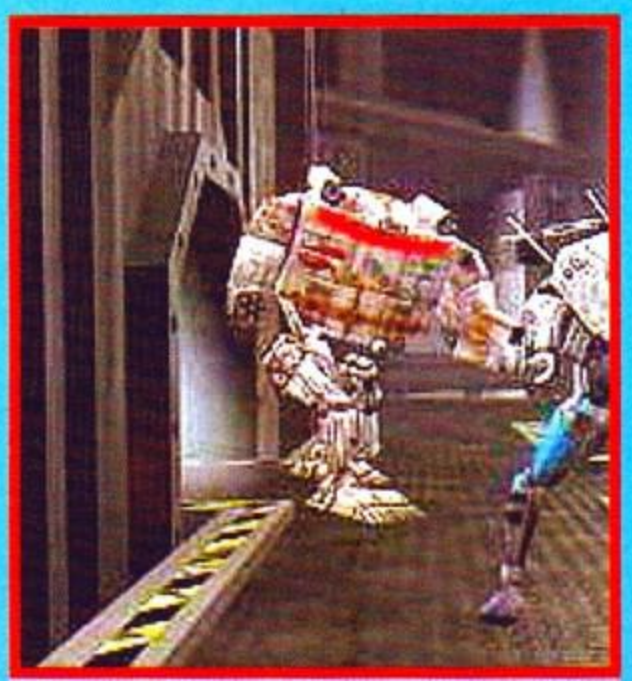
discorso è: quanto andranno ancora avanti le software house a sfornare giochi di guida? Mah, non sta a me rispondere; comunque sia, Cruis'n World vedrà comunque la luce più o meno quest'estate, grazie ai programmatori della Eurocomm che, con un piccolo aiuto da parte della Nintendo, stanno svolgendo il lavoro di conversione. A me Cruis'n World non è mai piaciuto in sala giochi e nemmeno la conversione di Cruis'n USA... Speriamo almeno questa volta di poterci dilettare sul serio con un bel gioco.

Alla THQ si cambia!

UN'UNITA' E' MORTA

Playstation

Abbandonate per una volta le vesti di software house sforna picchiaduro e giochi di wrestling, la THQ torna alla carica con due nuovi titoli: Dead Unity e SpeedTribes.
Dead Unity è un gioco fantascientifico



in cui il protagonista è un tale di nome Works, impegnato in una lotta contro i Fleshies, dei colossi di metallo incarogniti. Il nostro caro Works ha a disposizione la bellezza di 100 armi differenti, più di 30 nemici e 400 scenari tridimensionali renderizzati con i quali si potrà interagire abbondantemente (alla Duke 3D...). In base a come si gioca e che percorsi si decidono di prendere, la storia cambierà. Dead Unity è in fase di sviluppo presso gli studi della THQ e della Aramat e verrà pubblicato durante questo 1998. Ulteriori notizie a quando saremo in grado di comunicare una data ufficiale.

Una gradita sorpresa

GLADIATORI STELLARI PARTE DUE

Playstation

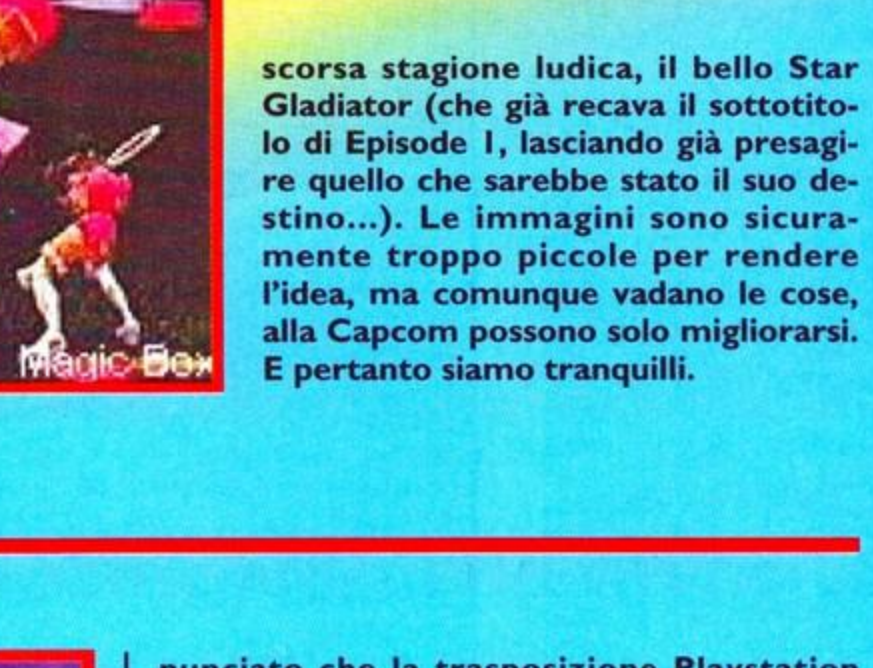
Questo mese a farla da padrone in queste pagine sono state senza ombra di dubbio Konami e Capcom. Proprio a proposito di quest'ultima, non posso non segnalare che la software house giappo abbia finalmente iniziato a lavorare al seguito di uno dei picchiaduro più "gajardi" della scorsa stagione ludica, il bello Star Gladiator (che già recava il sottotitolo di Episode I, lasciando già presagire quello che sarebbe stato il suo destino...). Le immagini sono sicuramente troppo piccole per rendere l'idea, ma comunque vadano le cose, alla Capcom possono solo migliorarsi. E pertanto siamo tranquilli.

Per me è uno scherzo...

JIN CONTRO GON

Playstation

Mentre la febbrile attesa per la pubblicazione di Tekken 3 si fa sempre più insostenibile, la Namco ha annunciato che la trasposizione Playstation avrà anche un nuovo personaggio segreto! No, se guardando le foto pensate a un ritorno di Alex, vi sbagliate di grosso: chi invece ha un minimo di cultura giapponese e soprattutto ha passato la propria adolescenza leggendo fumetti, avrà sicuramente capito che il lucertolone raffigurato è Gon!
Beh, io sono quasi convinto che questo sia un scherzo e ad ogni modo, chi ha truccato le foto (se truccate sono), è stato davvero bravo. Vedremo, tanto manca poco...



Of The Atom, il picchiaduro della Capcom visto qualche mese fa su Playstation e Saturn? Beh, in America la pubblicazione del suddetto titolo ha subito una serie incredibile di vicissitudini che ne hanno ritardato l'uscita. Il 15 febbraio quindi, per la gioia di tutti gli americani, X-Men: Children Of The Atom verrà pubblicato dalla Acclaim, nuova proprietaria dei diritti. Ma ditemi voi...

RAPPIAMO TUTTI IN CORO

La Sony ha annunciato in via del tutto ufficiosa che il grandissimo Parappa The Rapper avrà un seguito. Le modalità di uscita e soprattutto i contenuti del sequel sono ancora ignoti, ma siccome noi siamo buoni e vi vogliamo bene, vi terremo informati per ogni eventuale aggiornamento. Augh.

DONKEY KONG 64: NOOOON CE LA FA...

L'uscita dell'attesissimo Donkey Kong 64, previsto in concomitanza dell'uscita della periferica a dischi del Nintendo 64, il 64 DD, non vedrà mai la luce. Anzi, verrà pubblicato, ma, come era lecito aspettarsi, solamente su cartuccia. Indiscrezioni sempre più insistenti affermano che il 64 DD non verrà mai messo in commercio... Ci sarà da crederci?

MARVEL Vs. CAPCOM

La Capcom continua la tradizione dei picchiaduro bidimensionali e questa volta si lancia in un'operazione che sa più di autocelebrazione che d'altro: Marvel Vs. Capcom. I personaggi a disposizione nel gioco saranno Juggernaut (il Fenomeno), Colosso, Psylocke, War Machine, Jubilee, Spider-Man, Captain America, Hulk, Venom, Wolverine e Gambit, per quanto riguarda il lato Marvel. I lottatori della Capcom invece saranno i seguenti: Captain Commando, Mega Man, Hiryu, Jin, Devilot, Morrigan,

IL COMPUTER A PORTATA DI MANO

Le Novità Hardware
e Software**, la guida alla navigazione**
in Internet,
le recensioni
dei CD-ROM **M u l t i m e d i a l i**
e dei videogiochi

E nel
CD ROM
i Migliori
Programmi
Shareware
per Windows 95

XENIA EDIZIONI

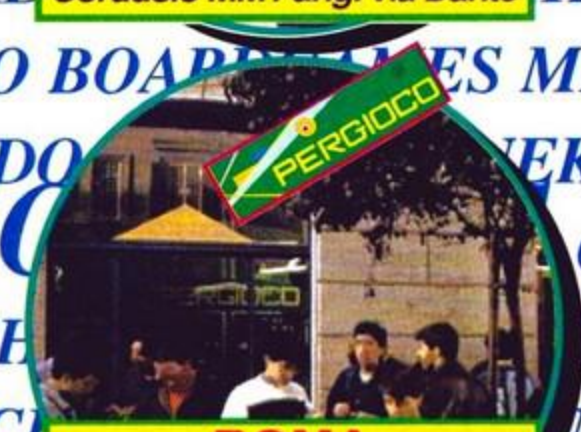
PERGIOCO®

MILANO
via BORGOGNA 7
San Babila MM1

MILANO
via SAN PROSPERO 1
Cordusio MM1 ang. via Dante

MILANO
via ALDROVANDI
Lima MM1 ang. via Plinio

BRESCIA
via TRIESTE 4/A
angolo via X Giornate



ROMA
via degli SCIPIONI 109
Prati,Metro Ottaviano

LUGANO (CH)
q.re MAGHETTI 20

MONZA (MI)
via CAIROLI 5
angolo corso Milano

PAVIA
c.so CAIROLI 26/D
50 mt. dalle Torri Medievali

FIRENZE
viale LAVAGNINI 40

PERGIOCO® Point

10 ANNI DI FELICE ESPERIENZA IN CRESCENDO.
A MILANO,ROMA,LUGANO,BRESCIA I NEGOZI PERGIOCO.
IL FRANCHISING E' PERGIOCO POINT A MONZA,PAVIA, FIRENZE.
Per il franchising, la tua scelta importante, entra nel circuito di PERGIOCO.
Telefona allo 0338 / 7404680

PERGIOCO®

I PREZZI COMPRENDONO IVA E POSSONO VARIARE. TUTTI I MARCHI SONO DEI LEGITTIMI PROPRIETARI.

VENDITA TELEFONICA Tel. 02 / 29524256

PLAY STATION

PLAYSTATION

PLAYSTATION	299.000

ACCESSORI PLAY STATION

CAVI, CONNETTORI

CAVO LINK PSX	19.900
CAVO LINK SONY PSX	49.900
CAVO PAL (RF-UNIT)	34.900
CAVO PAL (RF-UNIT NR)	49.900
CAVO SCART EURO-AV	84.900
CAVO SCART PSX	24.900
EXTENSION CABLE	19.900
EXTENSION CABLE	15.900
MULTI TAP PLAYSTATION	83.900

JOYSTICK

ARCADE STICK	99.900
DOMINATOR PS	69.900
JOYSTICK ANALOGICO	129.900
MAX BIOGRIP	39.900
NAMCO ARCADE STICK	99.900
PROTECTOR GUN	44.900
THE MAXIMIZER	74.900

MOUSE

MOUSE PLAYSTATION	59.900

JOYPAD

ACTIONPLAY	29.900
ASCII GRIP	79.900
ASCII PAD	44.900
CONTROL STATION PAD	29.900
CONTROLLER ANALOGICO	59.900
CONTROLLER ARAGORN	29.900
CONTROLLER ORIGINALE	43.900
CONTROLLER SONY BIANCO	43.900
CONTROLLER SONY NERO	43.900
GAMEPAD ALPS INTERACTIVE	79.900
PRO PAD	24.900
STATION MASTER PAD	39.900
TRANSPLAY	39.900
ULTRAPLAY	39.900

PISTOLE

HYPER BLASTER	64.900
LUNAR GUN	59.900

SCHEDE DI MEMORIA

MEMORY CARD PSX 12x	74.900
MEMORY CARD PSX 1Mega	29.900
MEMORY CARD PSX 2x	49.900
MEMORY CARD PSX 32 Mega	129.900
MEMORY CARD PSX 4Mega	79.900
MEMORY CARD SONY	39.900
MEMORY CARD SONY Blister	39.900

VOLANTE

MAD CATZ VOLANTE PSX 2	129.900

GIOCHI PLAY STATION

ARCADE

AGENT ARMSTRONG	94.900
ALIEN TRILOGY Platinum	49.900
ASSAULT RIGS	69.900
ATARI ARCADE'S GREAT.HITS1	99.900
BALL BLAZER	94.900
BATTLESPORT	74.900
BLAM! MACHINE HEAD	59.900
BLAST CHAMBER	79.900
BUBBLE BOBBLE	79.900
BUBSY 3D	79.900
BUST A MOVE 2 Platinum	49.900
CARNAGE HEART	79.900
CHEESY	69.900
CONTRA: LEGACY OF WAR	79.900
COURIER CRISIS	89.900
CRASH BANDICOOT 2	94.900
CROC	89.900
CRUSADER NO REMORSE	69.900
DESCENT	49.900
DESCENT 2	74.900
DIE HARD TRILOGY	89.900
DISRUPTOR	59.900
DUKE NUKEM 3D	99.900
DYNASTY WARRIORS	99.900
DYNASTY WARRIORS Amer.	99.900
FADE TO BLACK Platinum	49.900
FELONY	99.900
FIGHTING FORCE	99.900
FROGGER	94.900
G-POLICE	99.900
GRID RUN	69.900
GTA Grand Theft Auto	89.900
GUNDAM The Battle Masters	149.900
HARD BOILED	79.900
HERC'S ADVENTURE	99.900
HERCULES	94.900
HERCULES Amer.	109.900
JERSEY DEVIL	99.900
JUDGE DREDD	104.900
KILLING ZONE	69.900
KURUSHI	79.900
LETHAL ENFORCERS	99.900
MAGIC BATTLEMAGE	99.900
MARVEL SUPERHEROES	94.900
MASS DESTRUCTION	84.900
MDK	99.900
NANOTEK WARRIOR	79.900
NUCLEAR STRIKE	94.900
ODDWORLD Abe's Oddysee Ita	99.900
OVERBOARD	94.900
PANDEMONIUM	69.900
PANDEMONIUM 2	89.900
PARAPPA THE RAPPER	79.900
PO'ED	59.900
PSYCHIC FORCE	94.900
RAYMAN Platinum	49.900
REAL BOUT Fatal Fury	79.900
RELOADED	94.900
RESIDENT EVIL DIR. CUT	79.900
RIOT	74.900
ROBOPIT	64.900
ROBOTRON X	89.900
SHADOWMASTER	79.900
SHOCKWAVE ASSAULT	54.900
SLAMSCAPE	79.900
SOUL BLADE	79.900
SPIDER	49.900
STARWINDER	79.900
STEEL HARBINGER	79.900
STREET FIGHTER EX PLUS	94.900
SUB-ZERO M.Kombat Myth.	99.900
SUPER PUZZLE FIGHTER 2 T.	79.900
SWAGMAN	74.900
TEKKEN 2	89.900
TEKKEN Platinum	49.900
TEMPEST X3	79.900
TETRIS PLUS	99.900
THE LOST WORLD Jurassic 2	79.900
THE NOTE	94.900
THE RAVEN PROJECT	99.900
TIME CRISIS + Pistola	149.900
TITAN WARS	59.900
TOMB RAIDER	69.900
TOMB RAIDER 2	99.900
TOSHINDEN 3	94.900
TUNNEL B1	69.900
VIEWPOINT	79.900
WAR GODS	99.900
WING COMMANDER III	79.900
WING COMMANDER IV	89.900
WING OVER	99.900
YUSHA Heaven's Gate	99.900

CORSE&PILOTAGGIO

ACE COMBAT 2	94.900
AIR COMBAT Platinum	49.900
AIR RACE	79.900
AUTO DESTRUCT	94.900
BLACK DAWN	89.900
BURNING ROAD	64.900
CART WORLD SERIES Amer.	99.900
EXPLOSIVE RACING	84.900
FORMULA 1 '97	99.900
FORMULA KARTS Special Ed.	94.900
GRAND TOUR RACING Amer.	99.900
MICROMACHINES V3	89.900
MONSTER TRUCKS	99.900
MOTO RACER	94.900
MOTORMASH	94.900
NASCAR 98	94.900
NEED FOR SPEED	84.900
PEAK PERFORMANCE	99.900
PENNY RACERS 2Giap	94.900
RAPID RACER	94.900
ROAD RAGE	94.900
SPEEDSTER	74.900
STRIKE POINT	89.900
SUPERSONIC RACER	79.900
TEST DRIVE 4	94.900
TOCA TOURING RACING CAR Ita	99.900
TOTAL DRIVING	99.900
V-RALLY	89.900

AVVENTURE

ARK OF TIME	94.900
BROKEN SWORD 2	94.900
BROKEN SWORD Italiano	94.900
CASTLEVANIA Sinphony Night	99.900
CONTROLLER+LEGACY KAYN	99.900
DEVIL'S DECEPTION	94.900
DISCWORLD 2	94.900
FINAL FANTASY VII	99.900
FINAL FANTASY VII Amer.	139.900
ROSCO McQUEEN	94.900
SENTIENT	74.900
SUIKOIDEN Man.Italiano	94.900
THE LAST REPORT	89.900
VANDAL HEARTS	99.900

SPORT

calcio

ACTUA SOCCER 2	99.900
ACTUA SOCCER Club Edition	69.900
FIFA 98	94.900
NAMCO SOCCER PRIME GOAL	79.900
POWER SOCCER 2	94.900
SUPER FOOTBALL CHAMP	99.900
SUPERSTAR SOCCER PRO	89.900

e gli altri sport

MADDEN NFL '98	99.900
NBA LIVE 98	94.900
NHL 98	94.900
NHL FACE OFF '97	59.900
PGA TOUR 98	94.900
POWERPLAY HOCKEY	69.900
TENNIS ARENA	84.900
TRACK & FIELD Platinum	49.900
WCW Vs. THE WORLD	94.900

STRATEGIA

A IV EVOLUTION GLOBAL	79.900
ALLIED GENERAL	99.900
COLONY WARS	99.900
COMMAND & CONQUER	84.900
RED ALERT	89.900
SIM CITY 2000	99.900
WARCRAFT II	89.900
WARHAMMER Shadow Hom. Rat	99.900
X-COM Enemy Unknown	64.900
Z	79.900

PERGIOCO

CONSEGNE CON CORRIERE IN TUTTA ITALIA

PERGIOCO®

I PREZZI COMPRENDONO IVA E POSSONO VARIARE. TUTTI I MARCHI SONO DEI LEGITTIMI PROPRIETARI.

CONSEGNE CON CORRIERE IN ITALIA

SATURN

SATURN 259.000

ACCESSORI SATURN

ADATTATORI & CAVI

CAVO SCART SATURN	21.900
EXTENSION CABLE	15.900
EXTENSION CABLE	19.900

JOYPAD

CONTROL PAD ORIGINALE	59.900
EXPLORER PRO JOYPAD	24.900
INFRARED CONTROL PAD	99.900
JOYPAD ST-2	29.900
JOYPAD ST-4	39.900
TERMINATOR	44.900
VOYAGER	49.900

VOLANTE

ARCADE RACER	129.900

GIOCHI SATURN

ARCADE

ALIEN TRILOGY	79.900
BLAST CHAMBER	29.900
BLAZING DRAGONS	79.900
CHAOS CONTROL	69.900
CROC	94.900
CRUSADER NO REMORSE	69.900
DIE HARD TRILOGY	59.900
DUKE NUKEM	109.900
FIGHTING VIPERS	59.900
JEWELS OF THE ORACLE	89.900
KRAZY IVAN	99.900
MANXT TT SUPERBIKES	84.900
MECHWARRIOR 2	79.900
MORTAL KOMBAT TRILOGY	99.900
NASCAR 98	94.900
NIGHTS	59.900
PANDEMONIUM	109.900
QUAKE	109.900
RESIDENT EVIL	114.900
SEGA RALLY	59.900
SONIC R	114.900
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	89.900
TETRIS PLUS	99.900
TOMB RAIDER	69.900
TOSHINDEN URA	59.900
TUNNEL B1	79.900
VIRTUA COP 2	59.900

AVVENTURE

ENEMY 0	139.900
DARK SAVIOR	99.900
SHINING THE HOLY ARK	109.900

SPORT

ANDRETTI RACING	39.900
MADDEN NFL '97	49.900
PGA TOUR GOLF '97	94.900
SEGA TOURING CAR	109.900
WORLDWIDE SOCCER '97	59.900
WORLDWIDE SOCCER '98	109.900

STRATEGIA

WARCRAFT II	99.900

PERGIOCO

NINTENDO 64

NINTENDO 64 PAL Italiano 279.000

ACCESSORI NINTENDO 64

ADATTATORI, CAVI

CAVO SCART STEREO A/V	29.900
EXTENSION CABLE	15.900
RF SET Cavo Antenna TV	49.900
CONVERTITORE UNIVERSALE	34.900
VIBRA-PACK	39.900

JOYSTICK & PAD

DUAL JOYSTICK	99.900
CONTROLLER COLORATO	59.900
CONTROLLER ORIGINALE	54.900
TRIDENT PAD	49.900
TRIDENT PRO PAD	64.900

SCHEDE DI MEMORIA

MEMORY CARD 1 MEGA	29.900
MEMORY CARD 16x	69.900
MEMORY CARD 256K	19.900
MEMORY CARD 4x	59.900
MEMORY CARD GIAPPONESE	29.900
MEMORY CARD ORIGINALE	29.900

VOLANTI

MAD CATZ VOLANTE 2	139.900
PER4MER ULTRA 64	159.900

GIOCHI NINTENDO 64

ARCADE

BLAST CORPS	129.900
CHAMELEON TWIST	149.900
CLAYFIGHTER 63 1/3	149.900
DARK RIFT	149.900
DARK RIFT Amer.	129.900
DIDDY KONG RACING	129.900
DOOM 64	159.900
DOOM 64 Amer.	149.900
DUKE NUKEM 64	149.900
EXTREME G	149.900
F1 POLE POSITION 64	144.900
FIFA 98	134.900
GOLDEN EYE 007	129.900
HEXEN	159.900
HEXEN Amer.	149.900
HUMAN GRAND PRIX Giap	119.900
KILLER INSTINCT	129.900
LAMBORGHINI 64	159.900
LYLAT WARS + Vibra-Pak	159.900
MACE The Dark Age Amer.	149.900
MADDEN FOOTBALL 64	134.900
MARIO 64	99.900
MARIO KART 64	99.900
MORTAL KOMBAT TRILOGY	159.900
MRC Multi Racing Champ. Jap	99.900
NBA HANG TIME	159.900
PILOT WINGS	129.900
PRO BASEBALL Giap + MEM.C.	99.900
STAR WARS SHAD.OF EMPIRE	144.900
TROUBLE MAKERS GO GO	99.900
TUROK Dinosaur Hunter	149.900
WAVE RACE	99.900
WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY	159.900

PERGIOCO

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO	189.900
SUPER NIN+MARIO ALL STARS	209.900
SUPER NIN+TETRIS/DR.MARIO	199.900

ACCESSORI SUPER NINTENDO

SUPER GAME BOY	94.900
CONTROLLER	34.900
SPRINT PAD SN	29.900

GIOCHI SUPER NINTENDO

ARCADE

ARKANOID	59.900
DONKEY KONG COUNTRY	119.900
GHOUL PATROL	69.900
HEBEREKE'S POPOON	49.900
JURASSIC PARK Chaos C.	124.900
KIRBY'S FUN PACK	99.900
MR. DO!	54.900
PUZZLE BOBBLE	109.900
SECRET OF EVERMORE	119.900
SUPER MARIO ALL STARS	69.900
SUPER MARIO KART	79.900
SUPER MARIO WORLD	64.900
SUPER TENNIS	49.900
THE JUNGLE BOOK	99.900
THE LION KING	94.900
TINTIN IN TIBET	99.900
TOY STORY	124.900
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	119.900
YOSHI'S ISLAND Mario 2	99.900

PERGIOCO

GAME BOY

GAME BOY POCKET	109.900
GAME BOY	89.900
ALIMENTATORE GB POCKET	49.900

GIOCHI GAME BOY

ARCADE

ALLEYWAY	29.900
DONKEY KONG	49.900
DONKEY KONG LAND	54.900
DONKEY KONG LAND 2	59.900
DONKEY KONG LAND 3	69.900
GARGOYLE'S QUEST	59.900
HERCULES	74.900
I PUFFI 3 Smurfs' Nightmare	64.900
IL GOBBO DI NOTRE DAME	69.900
KIRBY'S STAR STACKER	54.900
MARIO & YOSHI	29.900
MICROMACHINES	49.900
MOLEMANIA	49.900
MORTAL KOMBAT 2	49.900
POCAHONTAS	69.900
STREET FIGHTER 2	54.900
SUPER BATTLE TANK	39.900
SUPER MARIO LAND	29.900
SUPER MARIO LAND 2	49.900
SUPER MARIO LAND 3 Warioland	49.900
TAMAGOTCHI	69.900
TETRIS	39.900
TETRIS PLUS	59.900
TUROK	79.900

SPORT

BIG HURT BASEBALL	59.900
F1 RACE	49.900
FERRARI GRAND PRIX CHALL.	49.900
FIFA 98	64.900
GOLF KONAMI	59.900
MADDEN NFL '96	59.900
RIDDICK BOWE BOXING	69.900
SUNSOFT GRAND PRIX	49.900
TRACK & FIELD	59.900

PERGIOCO

VENDITA TELEFONICA Tel. 02 / 29524256

Ryu, Chun Li e Zangief. Per la Capcom dovrebbe fare la sua apparizione un personaggio segreto che deve ancora essere scelto tra Albert Wesker (il "cattivo" di Resident Evil) e Bionic Commando!

NINTENDO 64: COSA CI ASPETTA

Il 1998 dovrebbe essere l'anno della definitiva consacrazione della console Nintendo e la lista di giochi in uscita sia per il mercato americano che per il nostro europeo lascia intravedere segnali positivi, anche se, a mio modesto modo di vedere, la mole di titoli rimane pur sempre modesta rispetto al parco Playstation.

A marzo sono previste le versioni PAL di Tonic Trouble, il nuovo lavoro della UbiSoft, e Mystical Ninja (che in America verrà pubblicato il primo di febbraio), il nuovo platform della Konami.

Il 20 di gennaio il nuovo succulento picchiaduro della Ocean, Fighters' Destiny, ha invaso gli scaffali dei rivenditori americani, mentre la versione PAL è annunciata per il 13 di febbraio.

Cruis'n USA è stato pubblicato in America i primi di dicembre e la versione PAL dovrebbe, e dico dovrebbe, arrivare da noi a fine febbraio, ma non è stata data una data certa.

Sempre a febbraio dovrebbe arrivare il puzzle game Tetrisphere, già uscito in America; il 15 di gennaio invece dovrebbe finalmente approdare nel nostro continente anche WCW Vs. NWO: World Tour.

Nagano Winter Olympics, del quale trovate la recensione per Playstation all'interno di questo numero, arriverà a fine gennaio, per la precisione il 31.

In un non meglio imprecisato giorno di febbraio, arriverà anche Wetrix, del quale abbiamo parlato anche su queste pagine non più di tre numeri fa.

E con questo è tutto, almeno per il momento...

La Ocean sul N64

IL DESTINO DEL GUERRIERO

Nintendo 64

I picchiaduro su Nintendo 64 sono sempre stati centellinati con il contagocce e non sempre si sono rivelati di buona qualità (Mace e Dark Rift ne sono un esempio). Comunque sia, ora grazie alla Ocean, i possessori della console Nintendo sperano proprio che le cose siano destinate a cambiare...

Fighter's Destiny è comunque un picchiaduro atipico in quanto il conteggio dei punti non è ripreso canonicamente: per vincere bisogna fare sette punti. Questi punti sono ottenibili in diverse maniere che vanno dal successo del counterare una mossa al classico ring-out e via dicendo, ma il sistema di regole è altamente configurabile da parte dell'utente. Fighter's Destiny riprende anche la fortunata tradizione del Master Mode, nel quale bisogna affrontare dei lottatori seguendo uno schema preciso. Quando sconfigge il maestro, il personaggio guadagna un potere speciale.

Con molta probabilità troverete la recensione di questo bel picchiaduro sul prossimo numero di ConsoleMania.

THQ e gli RPG

AVREI UN QUEST DA PROPORLE...

Nintendo 64

Si chiama Quest 64, è sviluppato dalla Imagineer (nota per i suoi diversi anni di collaborazione con la Sony), verrà pubblicato dalla THQ, è un RPG, uscirà ad aprile solo su Nintendo 64. Ci saranno centinaia di personaggi con i quali interagire, tutti con delle abilità magiche e il controllo sugli elementi, il protagonista si chiama Shanjaque, con molta probabilità sarà accompagnato da altri due personaggi. La cartuccia sarà delle dimensioni oneste di 96 MB. Altre domande?

La fine di una serie

STRIKE NO MORE

Playstation

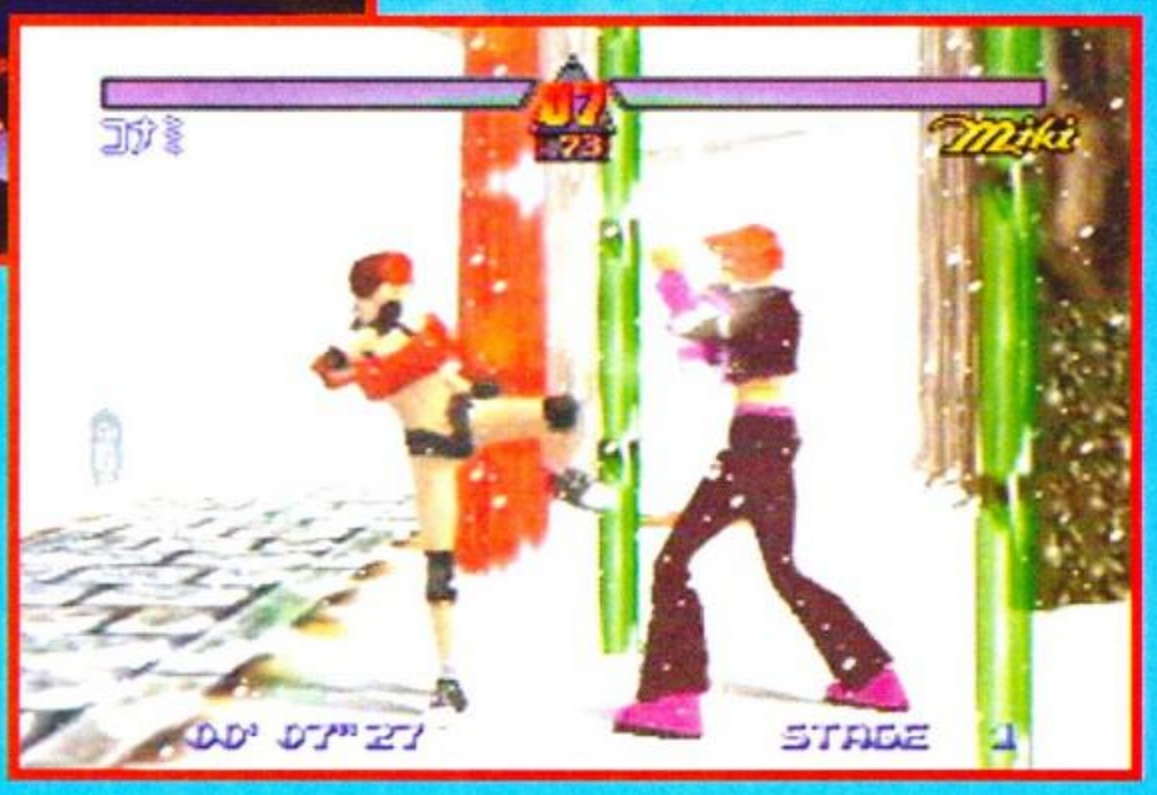
I primi di gennaio, la Electronic Arts ha preso delle decisioni riguardanti la sua serie Strike. Future Strike, il sesto capitolo della serie, è stato accantonato in vista di un nuovo progetto. Il look molto intrigante, con il quale erano stati concepiti il nuovo elicottero e gli scenari, ha portato Future Strike a una nuova evoluzione per una serie che potrebbe affiancarsi al ciclo "Strike". Quest'ultima infatti, non è stata definitivamente mandata in pensione, ma solamente sospesa, tant'è che si sa già il titolo provvisorio, Next Generation Strike.
Il primo titolo nato dalle ceneri di Future Strike, invece, vedrà la luce questa estate o giù di lì.

Konami a mille!

G.A.S.P: IL PICCHIADURO CHE VA DI TRAVERSO

Nintendo 64

E a sorpresa ecco arrivare anche il primo picchiaduro della Konami per il Nintendo 64! Come certamente saprete sono uno di quei fan sfegatati della grande K, anche perché sinceramente non sbaglia mai un colpo e su questo mi sembra che non ci sia nemmeno da discutere.
G. A. S. P. (che è sicuramente acronimo di qualche cosa, ma sinceramente non so cosa...) è il titolo criptico con il quale la Konami ha intenzione di dire la sua nel campo dei beat 'em up tridimensionali e alcuni elementi sembrano davvero un ottimo biglietto da visita: la possibilità di creare e allenare il proprio personaggio è una delle caratteristiche peculiari di questo G. A. S. P., 12 personaggi pre esistenti, compatibilità con il rumble pak e un sacco di altre chicche nella più pura tradizione Konami. L'unica cosa che ancora non si sa è la data di uscita di questo G. A. S. P. Staremo a vedere...



Una nuova avventura firmata Konami

IL PARADISO IBRIDO

Nintendo 64

Effettivamente mi rendo conto che i titoli dei giochi Konami in lavorazione per la console Nintendo non siano proprio ortodossi (ma la stessa software house nipponica ha sottolineato più volte che sono provvisori, perciò anche G. A. S. P. potrebbe subire un cambiamento dell'ultimo minuto).

Tornando a Hybrid Heaven, segnalo come questo sia il primo tentativo di un gioco di azione misto a RPG che la Konami ha intenzione di realizzare per Nintendo 64 e, vista la carenza di titoli di questo genere, non può che essere una notizia da accogliere a braccia aperte... Hybrid Heaven è un mix esplosivo di esplorazione, combattimento e avventura: insomma, i tempi per un clone di Tomb Raider su Nintendo 64 sembrano finalmente maturi.

Quello che differenzia Hybrid Heaven da qualsiasi altro prodotto in commercio è la dinamica di gioco: l'esplorazione è ambientata in scenari tridimensionali e consente una analisi a 360° di quello che circonda il personaggio principale; i combattimenti invece, saranno come quelli degli RPG tradizionali (Suikoden, Final Fantasy VII), con cambi di telecamere e inquadrature davvero suggestive...

L'ambientazione di Hybrid Heaven sembra un enhanced version della fantascienza cyberpunk, con tanto di creature mutanti (guardate il bestione nella foto) e scenari tecnologici. La data di uscita non è ancora stata resa ufficiale, ma comunque alla Konami garantiscono che Hybrid Heaven verrà pubblicato entro fine anno...

Il ritorno di un classico

GOEMON AGAIN

Nintendo 64

Sempre Konami, sempre grandi giochi, sempre Nintendo 64. Evidentemente alla Konami, dopo l'incredibile successo ottenuto con Prafeto Straika, hanno intenzione di dominare la scena con un gioco per genere e Mystical Ninja, in versione 64, è un altro candidato al trono di miglior arcade adventure per la consolona Nintendo.

Finalmente poi, sono in grado di mostrarvi le prime foto della versione americana, segno inconfutabile che la realizzazione di Mystical Ninja 64 è davvero a un ottimo punto. Goemon sta per tornare...

Puntualizziamo...

KONAMI IN SALA GIOCHI/2

Vi ricordate che qualche numero fa pubblicai le foto dei nuovi coin-op della Konami e che un picchiaduro era ancora senza nome? Beh, quel picchiaduro ha finalmente un nome e gira meravigliosamente sulla nuova motherboard Cobra: il nome del gioco? Fighting Bujutsu e io vi ci aggiungo anche delle belle foto per farvi sbavare e deliziare così le vostre cornee...

LE SITUAZIONI PIÙ DEMENZIALI!
I PERSONAGGI PIÙ COMICI!
LE ARTI MARZIALI PIÙ ASSURDE!
TUTTO QUESTO È
RANMA 1/2

LA 2° SERIE IN VERSIONE INTEGRALE CON IL DOPPIAGGIO DELLA 1° E SENZA LE CENSURE DELL'EDIZIONE TELEVISIVA!

IN ESCLUSIVA I CURATISSIMI LUNGOMETRAGGI CINEMATOGRAFICI DI RANMA!

• VHS-PAL 75 MINUTI LIRE 32.000

• RANMA THE MOVIE 1 VHS-PAL / 80 MINUTI LIRE 39.900

• RANMA THE MOVIE 2 VHS-PAL / 60 MINUTI LIRE 39.900

SOLO NELLE MIGLIORI VIDEOTECHE E FUMETTERIE DA
DYNAMIC® ITALIA

© & © 1992 ROMIKO TAKAHASHI/SHOGAKKAN-KITTY FILM.

IN ARRIVO IL TERZO FILM E GLI SPECIAL!

Capcom deformata

I BAMBINI TERRIBILI

Saturn

Dopo una notizia veloce apparsa su queste pagine pochi mesi fa (e alla quale io non volevo assolutamente credere), ecco la notizia ufficiale secondo la quale la Capcom ha praticamente ultimato i lavori di Pocket Fighters, l'ennesimo picchiaduro della software house giapponese con dei protagonisti d'eccezione: i lottatori di Street Fighter e Darkstalkers in versione super deformed...

Il coin-op è uscito a fine settembre e la conversione per Saturn (del quale vedete le foto) vedrà la luce prima di questa primavera...

Quake: la parola alla id

SCALA MERCALLI PER IL NINTENDO 64

Nintendo 64

Si chiama Quake, è grosso, cattivo e soprattutto non esiste persona alcuna che non ne abbia mai sentito parlare... La rivoluzione per quanto riguarda i giochi in soggettiva della id Software è stata un vero e proprio terremoto su PC e ora, grazie alla Midway, sta per divenire un successo annunciato anche su Nintendo 64. Grazie alle particolari peculiarità grafiche del Nintendo 64, Quake 64 sembra proprio una eccellente conversione della GL Quake, la versione per schede grafiche accelerate per PC che ha lasciato a bocca aperta mezzo mondo...

Beh, sappiate che tutti i livelli originali di Quake ci sono ancora e che è stata implementata un'opzione multiplayer che permette di giocare in due contemporaneamente su schermo alla GoldenEye. Le foto lasciano ben sperare e l'uscita dovrebbe essere fissata intorno alla fine di marzo o i primi di aprile...

E' finita l'attesa!

BENTORNATI A RACCOON CITY

1998.1.29 ON SALE

Playstation

Nel momento in cui starete leggendo queste righe, io sarò appena tornato dal Giappone con una copia di Biohazard 2 e mi sarò ritirato nelle tetre stanze del seminario vescovile di Bedonia, dove dimoro, con il mio Playstation e un televisore. Perciò ve lo dico ora, perché con molta probabilità non mi vedrete più in giro per diverso tempo: Biohazard 2, alias Resident Evil 2, è sugli scaffali nipponici dal 29 gennaio...

Già mi ero perso nel limbo giocando il demo nella Director's Cut, figuriamoci quando potrò finalmente mettere le mani sopra la versione definitiva!
Scherzi a parte, questo box serve solamente a farvi finalmente sapere che l'evento più atteso della storia dopo Final Fantasy VII sta finalmente per concretizzarsi: alla Capcom, giusto per ingannare l'attesa, hanno anche ben pensato di tirare fuori dal cilindro una sorta di gioco online ispirato proprio all'imminente titolo.
Il gioco su Internet funziona più o meno come un libro game: il giocatore deve scegliere tra due strade differenti e cercare di progredire il più possibile, sopravvivendo a zombaglie varie... La cosa che rende questo Resident Evil 2 online particolarmente appetibile è il fatto che le illustrazioni che fanno da contorno al progredire dell'avventura sono prese direttamente dal gioco: che non vuole rovinarsi la sorpresa di alcune locazioni però, farebbe meglio a stare alla larga dal sito http://www.residentevil2.com.
Arrivati a questo punto potrei cercare di ingannare ulteriormente l'attesa con notiziuole riguardanti i nuovi personaggi e via dicendo, ma ho pensato che sarebbe meglio glissare, altrimenti poi nella recensione che cosa scrivo? (Sempre che Alex abbia ancora intenzione di farmela fare...)[non vedo perché non dovrei. NdAlex].

Playstation come il Saturn, anzi meglio...

VIVO O MORTO TU VERRAI NUOVAMENTE CON ME

Playstation

Con un box dal titolo quasi analogo, introdussi per la prima volta quel Dead Or Alive che a furor di popolo sarebbe dovuto divenire il nuovo standard per i picchiaduro su Saturn. Se il gioco della Tecmo sia davvero divenuto un blockbuster non posso dirlo in quanto non l'ho visto. By the way, è comunque uscito abbastanza tempo fa e l'annuncio di una conversione per Playstation era nell'aria. Ora che finalmente l'attesa è quasi terminata (la data di uscita è prevista infatti per marzo o giù di lì...), possiamo finalmente mostrarvi le prime immagini di questa versione Playstation di Dead Or Alive che, ve lo dico subito, non sarà una semplice conversione ma qualcosa di più, a testimoniare che tutto questo tempo è servito alla Tecmo per tirare fuori qualcosa di diverso.
I poligoni dei personaggi infatti, sono stati "smussati" usando il gouraud shading e fanno sembrare questo Dead Or Alive più un terzo Tobal che la conversione diretta del gioco studiato per il coin-op basato sulla motherboard Model 2 (io comunque mi sono già abituato da un pezzo alla magnificenza della Model 3 e vi assicuro che è un'altra cosa...).
Le voci che circolano intorno a Dead Or Alive sono comunque parecchie e alcune potrebbero essere del tutto infondate: si dice che ci sarà un nuovo personaggio segreto, che ciascun lottatore avrà divise differenti e che sarà previsto il supporto per il Dual Shock che, per chi non lo sapesse, è il nuovo pad analogico vibrante della Sony.
Insomma, le premesse per un eccellente picchiaduro pre Tekken 3 ci sono tutte: a noi non resta altro da fare che attendere pazientemente...

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA
telefono (051) - 343504 fax: (051) 344906
INTERNET: URL http://www.computerone.it e-mail c1@computerone.it

INEGOZI IN ITALIA

- **BOLOGNA** VIA VELA 12/2
- **BOLOGNA** VIA MURRI 39/C
- **FERRARA** VIA GARIBALDI 120
- **BRESCIA** PROSSIMA APERTURA NEW
- **FIRENZE** PROSSIMA APERTURA NEW
- **FORLI'** C.SO DELLA REPUBBLICA 180 NEW
- **MODENA** VIA EMILIA EST 17
- **PARMA** VIA SAVANI 14/L
- **VERONA** VIA PITAGORA 12

Nightmare Creatures

95.000

Shadow Master

95.000

Adidas Power Soccer 2

95.000

FELONY

99.000

Dinasty Warrior

99.000

ARK OF TIME.

89.000

AIR RACE

89.000

ITALIANO

TOMB RAIDER 2

99.000

JOYSTICK ARCADE NAMCO

99.000

FIFA I.T.N.C.

89.000

FROGGER

99.000

HERC's Adventures

99.000

Nuove Aperture

RAVENNA

e

PAVIA

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi della Legge 50. Prezzi IVA COMPRESA

Nightmare Creatures Avventura 95.000

Lo scienziato Adam Crowley ha creato una schiera di mostri infernali: Londra e' ora il loro luogo di scorribande. Combatti contro questa marmaglia orribile nei panni di Ignatius o Nadia in un gioco 3D da brivido che unisce il combattimento all'esplorazione. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Opzioni: 1 giocatore, occupazione memory card: 1 blocco, compatibile con Joypad Analogico.

Shadow Master PICCHIADURO 95.000

Respingi l'avanzata delle forze di Shadow Master con il tuo fuoristrada corazzato e continua la tua apocalisse in 6 ambienti da fantascienza prima di affrontare la furia pazzesca del piu' crudele tra i tiranni. 16 estesi livelli di gioco d'azione 8 armi potenziabili di distruzione, obiettivi da raggiungere per ogni missione, migliaia di avversari 3D con 60 tipi diversi di personaggi. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Opzioni: 1 giocatore, occupazione memory card: 1 blocco, compatibile con Joystick e Joypad Analogico.

Adidas Power Soccer 2 SPORTIVO 95.000

Database delle squadre aggiornato al Campionato 97/98, modalita' arcade con mosse speciali, nuova telecronaca in Italiano di Sandro Piccinini, 8 nuovi stadi realizzati con grafica in 3D, movimento super fluido dei giocatori. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Opzioni: 1 o 2 giocatori, occupazione Memory card: 1 blocco, compatibile con Multitap per gioco simultaneo fino a 4 giocatori.

FELONY SIMULAZIONE 99.000

Completa la tua missione contro il tempo attraversando di corsa negozi, scontrandoti con le macchine della polizia e superando altri pericoli, mentre continui ad afferrare le merci. Con piu' di 20 tipi di veicoli, percorsi incredibilmente dettagliati!! MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Opzioni: 1 giocatore, occupazione memory card: 1 blocco.

Vendite per corrispondenza

Come ordinare:

TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)

FAX: 051 - 344906

POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA

DIRETTAMENTE NEI NEGOZI

INTERNET: http://www.computerone.it

DINASTY WARRIOR Picchiaduro 99.000

Combatti i guerrieri piu' potenti della storia! Combattimento strategico, esclusive mosse difensive con bloccaggi multipli, schivate e parate, mosse d'attacco micidiali, grafica 3d ultra realistica grazie alla tecnologia poligonale, ciascuno dei 16 guerrieri ha una propria tradizionale arma cinese e uno stile di combattimento esclusivo che richiede abilita' e un'ottima sincronia dei movimenti. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Opzioni: 1 o 2 giocatori, occupazione memory card: 1 blocco.

ARK OF TIME AVVENTURA 89.000

Il giornalista Richard Kendall si reca alle Isole Rum Cay alla ricerca di un professore scomparso. Un'avventura straordinaria attende l'ignaro giornalista, conducendolo in molti luoghi famosi e misteriosi come Stonehenge, l'isola di Pasqua e Ahaggar. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Opzioni: 1 giocatore, occupazione memory card: 1 blocco, compatibile con Mouse e con Joypad Analogico.

AIR WARRIOR SIMULAZIONE 89.000

Una incredibile simulazione di volo bellico caratterizzata dalla possibilita' di utilizzare autentici aerei della II Guerra Mondiale fino agli attualissimi super caccia da combattimento. Decine di missioni da completare e possibilita' di split dello schermo per gioco simultaneo a 2 concorrenti. Opzioni: 1 o 2 giocatori, occupazione memory card: 1 blocco.

TEST DRIVE 4 SPORTIVO 95.000

10 auto disponibili: Jaguar XJ 220, Dodge Viper GTS, Chevrolet Corvette, TVR Cerbera, Nissan 300 ZX, Shelly Cobra 427, Chevrolet del '69, Plymouth Hemi Cuda del '71, Chevrolet Chevelle SS454 del '70 e Chevrolet Camaro ZL1 del '69; 6 super percorsi. Ogni veicolo e' fedelmente riprodotto fin nei minimi particolari! Gara singolarmente, Campionato mondiale e Coppa. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO: Opzioni: 1 o 2 giocatori, occupazione memory card: 1 blocco, compatibile con cavo Link per collegamento simultaneo di 2 consoles

FROGGER ARCADE 99.000

Il classico arcade, torna in versione 3D con piu' di 35 livelli, un'avventura dinamica in 9 universi, nuove mosse speciali: Super Grock, Lingua Autocercante e Super Salto. 5 livelli furiosi in modalita' multiplayer. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Opzioni: 1 o 2 giocatori, occupazione memory card: 1 blocco, compatibile con Multitap per gioco simultaneo fino a 4 giocatori.

AUTO DESTRUCT SIMULAZIONE 95.000

Usa la strategia e l'abilita' nella guida per annientare i Discepoli di Lazzaro attraverso 25 missioni di combattimento tra auto. Corri, proteggi, cerca e combatti attraverso 3 citta' realmente esistenti: New York, San Francisco e Tokyo. Oltre 15 tipi di armi di attacco e difesa con cui combattere. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Opzioni: 1 giocatore, occupazione memory card: 2 blocchi, compatibile con Joypad Analogico.

HERC's Aventures AVVENTURA 99.000

E' tempo di entrare nel mito e prendere a calci qualche mostro greco. Prepara il tuo arsenale di frecce, fionde, spade, case, pecore, mucche ginfiabili e pistole a raggi: la salvezza della civilta' antica dipende da te! Piu' di 40 mondi originali di azione ed avventura, scegli se essere Ercole, Atlanta o Giasone e diventa sempre piu' forte e veloce nel corso del gioco, una quantita' di armi e creature di proporzioni mitiche! MANUALE, GIOCO E PARLATO IN ITALIANO. Opzioni: 1 o 2 giocatori, occ. memory card: 1 blocco.

Rock'n Roll Racing 2 SIMULAZIONE 99.000

L'unica regola di questo gioco e' che NON CI SONO REGOLE!! 24 piste di puro caos fra 4 mondi folli, armi letali dai missili teleguidati a boligi con tenaglie meccaniche, possibilita' di scelta del pilota, tattiche di abilita' di guida o semplicemente aggressione al 100%. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Opzioni: 1 giocatore, occupazione memory card: 1 blocco, compatibile con cavo Link per collegamento simultaneo di 2 consoles.

CAESAR's PALACE VARI 99.000

Finalmente su Playstation la prima simulazione di Casino'. 5 splendidi giochi: Blackjack, Dadi, Roulette, Baccarat e Slot Machines. Grafica digitalizzata per un realismo unico!!. MANUALE IN ITALIANO. Opzioni: 1 o 2 giocatori, occupazione memory card: 1 blocco.

JERSEY DEVIL PLATFORM 99.000

Uno splendido platform tridimensionale caratterizzato dalla presenza del simpatico personaggio Jersey alle prese con le pericolose armate mutanti del dr. Knarf. Decine di livelli con scrolling velocissimo a 360 gradi con centinaia di locazionid a esplorare. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Opzioni: 1 giocatore, occupazione memory card: 1 blocco, compatibile con joypad analogico.

LAST REPORT AVVENTURA 95.000

Un'avventura poliziesca basata su una sceneggiatura degna dei migliori thriller: un intreccio perfettamente sceneggiato, la qualita' eccezionale della realizzazione grafica e sonora vi proiettera' nell'ambiente nero e frenetico del gioco, un crescendo di emozioni e suspence, un'indagine approfondita ed estremamente realistica, omicidi, corruzione, delinquenti, mafia, trappole. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Opzioni: 1 giocatore, occupazione memory card: 3 blocchi

WCW vs The World SPORTIVO 89.000

Con la partecipazione di Sting, Rick Steiner, Scott Steiner, Ultimo Dragon, Masahiro Chono, Lord Steven Regal e tanti altri ancora!! 15 superstars, 60 personaggi, dalle 30 alle 40 mosse per ogni personaggio, oltre 10 arene tridimensionali. Opzioni: 1 o 2 giocatori, occupazione memory card: 1 blocco.

TENNIS ARENA SPORTIVO 95.000

Con la partecipazione di Sting, Rick Steiner, Scott Steiner, Ultimo Dragon, Masahiro Chono, Lord Steven Regal e tanti altri ancora!! 15 superstars, 60 personaggi, dalle 30 alle 40 mosse per ogni personaggio, oltre 10 arene tridimensionali. Opzioni: 1 o 2 giocatori, occupazione memory card: 1 blocco.

Mortal Combat Mythologies Picchiaduro 99.000

La nuova storia porta il mito di Mortal Combat ad un nuovo livello! Sub Zero, ninja e veterano delle serie Mortal Combat, incontrera' oltre 30 temibili avversari, dovra' scoprire mistici artefatti, combinare oggetti magici per ottenere mosse speciali ed esplorare 8 immensi mondi virtuali. MANUALE IN ITALIANO. Opzioni: 1 giocatore, occupazione memory card: 1 blocco.

MARVEL SUPER HEROES Picchiaduro 95.000

Impersona il tuo eroe Marvel preferito: Wolverine, Uomo Ragno, Incredibile Hulk, Capitan America, Iron Man, Psylocke, Shuma-Gorath, Cuorenero, Fenomeno o Magneto. Potenziati con la Gemma dell'Infinito, che ti conferisce super energia, super attacchi e super forza!!. Animazioni esplosive, personaggi mastodontici e combattimenti dirompenti. La spettacolare conversione di uno dei coin-op di maggior successo. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Opzioni: 1 o 2 giocatori, occupazione memory card: 1 blocco.

Z STRATEGIA 85.000

Un gioco senza concorrenti!.20 incredibili livelli. Un'interfaccia intuitiva che non necessita della lettura di enormi manuali. Scrolling multi direzionale super fluido, Oltre 30 minuti di sequenze filmate digitalizzate. Voci digitalizzate dei robots che vi aggiornano dal campo di battaglia. Intraprendi una grande gara testa a testa per la conquista di territori e risorse, anticipa le mosse del nemico e annientalo. Il gioco di strategia piu' frenetico in circolaizone per un divertimento travolgente. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Opzioni: 1 giocatore, compatibile con MOUSE.

BROKEN SWORD 2 AVVENTURA 95.000

Ritroverete i protagonisti del primo episodio, Nico e George, un paio di anni dopo la soluzione del famoso giallo dei templari. Le loro investigazioni nelle zone del centro America li porteranno ora a scoprire le reti del contrabbando della droga, sprofonderanno in antiche civilta' come quelle dei Maya o degli Aztechi. Il mix e' a dir poco esplosivo e l'avventura si snodera' tra sacrifici umani, baroni drogati e tesori trafugati. Effetto trasparenza dei vari personaggi IN ITALIANO, MANUALE, TESTI E PARLATO!!! Opzioni: 1 giocatore, occupazione memory card: 1 blocco, compatibile con MOUSE.

RESIDENT EVIL: Director's Cut Picchiad. 85.000

Ambientato nella piu' incredibile esperienza di terrore e suspence. Zombi assetati di sangue, serpenti mostruosi, orribili schifezze dietro a ogni angolo. L'incubo e' il regno di questo gioco dell'orrore premiato in tutto il mondo. 2 CD ROM NELLA CONFEZIONE: La versione aggiornata del terrificante classico dell'orrore con nuove visuali e nuove grafiche ed il Demo giocabile di RESIDENT EVIL. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Opzioni: 1 giocatore, occupazione memory card: 1 blocco.

DUKE NUKEM 3D SPARATUTTO 99.000

Preparati per il piu' incredibile finimondo in 3D. Degli alieni assassini sono sbarcati in una Los Angeles del futuro e la razza umana si trova improvvisamente in testa alla lista delle specie in via di estinzione. Le possibilita' sono 1 contro un milione. Ti addentrerai in scenari 3D realistici con 34 livelli incredibili, esplorare un mondo interattivo con grattacieli enormi, canyon profondi e bui canali navigabili. Il completo controllo dei movimenti ti consente di correre, saltare, strisciare, nuotare e attraversare territori ostili. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Opzioni: 1 giocatore, occupazione memory card: 7 blocchi, compatibili con cavo Link, Joypad Analogico.

FORMULA KARTS SPORTIVO 99.000

La prima esaltante simulazione di Go-Karts su Playstation!! Incredibili evoluzioni riprodotte come nella realta' con ambientazioni anche notturne caratterizzate da una buona grafica ed un'ottima giocabilita'. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Opzioni: 1 o 2 giocatori, occupazione memory card: 1 blocco

NBA LIVE 98 SPORTIVO 89.000

Oltre il basket!! Nuove mosse spettacolari, schiacciate, dribbling e acrobazie, nuova gara da 3 punti a pieno schermo o a schermo diviso nell'opzione a 2 giocatori, oltre 350 visi dei giocatori perfettamente riprodotti in motion picture, nuove schiacciate basate sulle capacita' reali dei giocatori, statistiche NBA aggiornate al 1997. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Opzioni: 1 o 2 giocatori, occupazione memory card: 5 blocchi, compatibile con Multitap per gioco simultaneo fino a 8 giocatori.

CRASH BANDICOOT 2 PLATFORM 89.000

Ambienti 3D sempre piu' vasti, animazioni nuovissime e un sacco di personaggi singolari: Crash che pattina sul ghiaccio, cavalca orsi polari e si lancia con il jetpack in assenza di gravita', MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Opzioni: 1 giocatore, occupazione memory card: 1 blocco, compatibile con Joypad Analogico.

Command & Conquer: RED ALERT Strategia 95000

Preparati a combattere su terra, acqua e nei cieli, controllando Mig, spie, incrociatori, sottomarini e un sacco di altre unita', scegli le tue armi e difendi la tua base con un vero arsenale di potentissimi ordigni, due diverse fazioni con cui schierarsi, oltre 24 missioni fra Alleati e Sovietici su 2 CD stracolmi di azione. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Opzioni: 1 giocatore, compatibile con Mouse, compatibile con Cavo Link per collegamento simultaneo di 2 consoles.

FIFA rtWc 98 SPORTIVO 89.000

La lunga strada verso la Francia inizia con le qualificazioni: 172 squadre in 16 stadi internazionali in gara per essere tra le 32 protagoniste nel round finale. nuove telecronache realistiche COMPLETAMENTE IN ITALIANO di Giacomo Bulgarelli e Massimo Caputi. Definibile come la migliore simulazione di calcio, ti fara' vivere in prima persona il piu' grande evento calcistico del secolo. Opzioni:1 o 2 giocatori, occupazione Memory Card: 4 blocchi, compatibile con adattatore Multitap per gioco simultaneo fino a 8 giocatori!!

FEBBRAIO 1998 - NUOVE APERUTURA COMPUTER ONE

RAVENNA E PAVIA

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi della Legge 50. Prezzi IVA COMPRESA

per corrispondenza ai sensi della Legge 50. Prezzi IVA COMPRESA

CASTLEVANIA X — AVVENTURA — 99.000

Il ritorno di una leggenda. Alucard deve nuovamente affrontare i malefici carceriere delle tenebre. Usa i tuoi poteri di vampiro, insieme ad armi, pozioni e reliquie magiche per cambiare le sorti della battaglia. Un mix di azione multi livello e di gioco delle parti, con una miriade di aree nascoste e segrete. MANUALE IN ITALIANO Opzioni: 1 giocatore, occupazione memory card: 1 blocco.

DISCWORLD 2 — AVVENTURA — 89.000

In questa seconda incredibile avventura, la morte si e' smarrita e ci vorrebbe un eroe che la riportasse indietro. Invece vi e' solo Rincewind, mago incompetente e codardo superpatentato. Non lo acciufferai mai...e' un fulmine. MANUALE IN ITALIANO Opzioni: 1 giocatore, occupazione memory card: 2 blocchi. Compatibile con mouse.

LETHAL ENFORCER — SPARATUTTO — 99.000

Combinando le dure sparatorie urbane della lotta contro il crimine di Lethal Enforcers I e II e riportandoti nel selvaggio West con i feudi armati dei coraggiosi pistoleri. Compatibile con la pistola Hyperblaster della Konami, questo gioco ti fara' rivivere le piu' sanguinose sparatorie. MANUALE IN ITALIANO.Opzioni: 1 o 2 giocatori.

TOMB RAIDER 2 — AVVENTURA — 99.000

Tomb Raider 2 si propone come un successo annunciato in cui Lara Croft, si mettera' sulle tracce di un artefatto cinese chiamato "Daga di Xian". L'ambientazione tridimensionale e' stata persino migliorata, grafica piu' veloce . Aiutate Lara a districarsi tra millenarie rovine, a schivare trappole, risolvere enigmi e combattere nemici ancora piu' agguerriti e numerosi. I livelli di gioco saranno ancora piu' lunghi di quelli del primo episodio SOTTOTITOLI E PARLATO IN ITALIANO: Opzioni: 1 giocatore, occupazione memory card: 1 blocco.

Vendite per corrispondenza

Come ordinare:

TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)

FAX: 051 - 344906

POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA

DIRETTAMENTE NEI NEGOZI

INTERNET: http://www.computerone.it

TOCA TOURING CAR — SPORTIVO — 99.000

Prova tutte le emozioni del campionato Turismo inglese. Con le vere auto, i piloti, le squadre e i circuiti del campionato 1997. Comprende i circuiti di Silvestrone, Donington Park, Thruxon, Brands Hatch, Oulton Park, Croft, Knockhill e Snetterton. Ogni circuito e' stato creato utilizzando immagini in 3D. Split screen in modalita' a due giocatori. Opzioni: 1 o 2 giocatori, occupazione memory card: 1 blocco. Compatibile con joypad e joystick analogico.

Street Fighter EXPLUS — Picchiaduro — 89.000

Il vero picchiaduro completamente in 3D. 7 diversi tipologie di gioco, 8 personaggi originali di Street Fighter (Zangief, Ryu, Ken, Bison, Chun-li, Dhalsim e Sakura) e 12 nuovi combattenti. Opzioni: 1 o 2 giocatori, occupazione memory card: 1 blocco.

M D K — SPARATUTTO — 95.000

Alla ricerca di pianeti da mettere a ferro e fuoco, gli Stream Rider solcano l'universo e Gunter Glut, il piu' malvagio di tutti, ha appena scoperto la terra... Armato fino ai denti, Kurt Hectic e' stato inviato sulla terra per salvarla dall'imminente distruzione. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Opzioni: 1 giocatore, occupazione memory card: 1 blocco. Compatibile con joypad e joystick analogico.

FINAL FANTASY 7 — RUOLO — 95.000

Finalmente disponibile dalla Squaresoft il gioco di ruolo tanto atteso interamente realizzato con grafica poligonale tridimensionale. Oltre 120 minuti di sequenze animate che ti permetteranno in interagire con centinaia di personaggi che decideranno la tua sorte, sia nel bene che nel male. Entra nel fantastico mondo di Final Fantasy e intraprendi la prima vera avventura epica. Gioco realizzato su ben 3 CD. Opzioni: 1 giocatore, occupazione memory card: 1 blocco.

TOTAL DRIVING — SPORTIVO — 99.000

La simulazione di auto gran turismo senza precedenti!! Oltre 40 auto e ben 36 diversi percorsi per la piu' bella esperienza di guida mai provata prima su Playstation. Possibilita' di split screen per 2 giocatori o di collegamento di 2 console!! MANUALE I ITALIANO. Opzioni: 1 o 2 giocatori, occupazione memory card: 1 blocco, compatibile con cavo Link per collegamento di 2 console.

WING OVER — SIMULAZIONE — 99.000

Uno dei migliori giochi di arcade nell'ambito sella simulazione di volo, mai vista prima d'ora sul Playstation.Avrete modo di pilotare aerei della I e della II Guerra Modiale fino agli ultimi avveniristici caccia dell'aviazione americana, il tutto contornato da incredibili battaglie aeree. MANUALE IN ITALIANO. Opzioni: 1 giocatore, occupazione memory card 2 blocchi, compatibile con Cavo Link per gioco simultaneo a 2 giocatori con 2 console, compatibile con Joystick Analogico.

Super Football Champ — SPORTIVO — 99.000

Una delle migliori simulazioni 3D arcade dedicate al popolare sport del Calcio!! Possibilita' di competizione fino a 4 giocatori, 30 squadre internazionali a disposizione per ricreare il vostro campionato mondiale personalizzato Opzioni 1 o 2 giocatori, occupazione memory card: 1 blocco, compatibile con Multi Tap per gioco simultaneo fino a 4 giocatori

EXPLOSIVE RACING — Simulazione — 89.000

Finalmente una gara tra potenti automobili e fiammanti motociclette! Scegli tra 6 veicoli stravaganti e 5 percorsi pazzi, e fai mangiare la polvere ai tuoi amici usando la modalita' link. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Opzioni: 1 giocatore, occupazione memory card: 1 blocco, compatibile con cavo link per gioco simultaneo a 2 giocatori con 2 console, compatibile con joypad e joystick analogico

PANDEMONIUM 2 — PLATFORM — 85.000

Unitevi a Nikki, Fargus e Sid nella ricerca semplicemente favolosa per catturare la Cometa delle possibilita' infinite. Nikki, la maga sexy, che lancia incantesimi e Fargus, lo sciocco affetto da piromania, sono cresciuti ed hanno imparato nuovi trucchi. Distruggete i nemici con il temuto attacco di Siderang o esplorate zone bizzarre e straniere con le loro nuove abilita' di scalatori. Opzioni: 1 giocatore.

COLONY WARS — Simulazione — 95.000

Una delle migliori simulazioni di battaglia spaziale mai realizzate prima su piattaforma Playstation. Una vera e propria battaglia per la sopravvivenza nel futuro. Azione e fasi sparatutto con scenari realizzati in 3d. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Opzioni: 1 giocatore, compatibile con Joypad e Joystick analogico, occupazione memory card: 1 blocco.

ROSCO MC QUEEN — AVVENTURA — 89.000

Una furia infernale. I robots attaccano la citta' mentre il folle Sylvester Square tenta di distruggere l'edificio piu' imponente del mondo: TOWER XS. Un'avventura in 3d eccezionale con l'eroe piu' strepitoso del momento. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Opzioni: 1 giocatore, compatibile con Joypad Analogico, occupazione memory card 1 blocco.

BALLBLAZER Clamps — SPORTIVO — 89.000

E' tempo di rissa! Un po' di hockey, un po' corsa e un po' follia totale che ti proietta in un infuocato futuro dove la posta in gioco e' alta e la competizione e' feroce. Quindi salta sul tuo rotofoil, afferra il plasmorb rovente e lancialo a meta per vincere. 12 arene con superfici in 3D reali, partite singole, tornei e modalita' a 2 giocatori rendono la competizione rovente. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Opzioni: 1 o 2 giocatori, occupazione memory card: 1 blocco. Compatibile con Joypad Analogico.

PGA TOUR GOLF 98 — SPORTIVO — 89.000

Nuova versione del famoso gioco di golf con 5 nuovi percorsi entusiasmanti e con nuove opzioni di gioco (campionato, pratica, lanci lunghi, allenamento nei pressi della buca ecc.ecc. Ti dovrai misurare contro i piu' grandi campioni mondiali. Opzioni: 1 o 4 giocatori, occupazione memory card: 2 blocchi.

NASCAR 98 — SIMULAZIONE — 89.000

Sei pronto a spettacolari scontri??? Corsa testa a testa con selezione fra ben 24 auto e piloti Nascar reali. Potrai gareggiare fra 11 circuiti Nascar e 6 percorsi di fantasia. Gara personalizzabile con intelligenza artificiale regolabile. MANUALE IN ITALIANO. Opzioni: 1 o 2 giocatori, occupazione memory card: 1 blocco. Compatibile con Joypad Analogico.

FIGHTING FORCE — Picchiaduro — 99.000

Preparatevi ad affrontare le violente conseguenze che il vostro destino vi riservera' dopo esservi addentrati in questo incredibile gioco di combattimento. Il vostro personaggio e' in grado di apprendere sempre nuove mosse man mano che supererete i livel Grafica spelndidamente realizzata in rendering grafico tridimensionale. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Opzioni: 1 o 2 giocatori, occupazione memory card: 1 blocco.

MAGIC the Gathering — RUOLO — 95.000

Un devastante raid di guerra tra le sconfinate pianure del continente di Condor. Entra nella dimensione di Magic: l'Adunanza; pesca una mistica armatura ed evoca una legione di creature con poteri sovrannaturali! Gioco di azione/strategia per uno o piu' giocatori basato sul famoso gioco di carte fantasy. MANUALE IN ITALIANO. Opzioni: 1 o 2 giocatori, occupazione memory card: 1-2 blocchi.

HEAVEN's GATE — PICCHIADURO — 99.000

Uno splendido picchiaduro in 3D realizzato dalla JVC. Incontri diretti uno contro uno con azione a 360 gradi ed una velocita' di renderizzazione poligonale in tempo reale semplicemente spaventosa!!! Decine di mosse speciali e livelli nascosti che solo i piu' abili riusciranno a scoprire. MANUALE IN ITALIANO. Opzioni: 1 o 2 giocatori, occupazione memory card: 1 blocco.

ACE COMBAT 2 — SIMULAZIONE — 89.000

Pilota il caccia piu' avanzato del mondo in piu' di 30 missioni nella simulazione di combattimento aereo piu' realistica di tutti i tempi. Istruzioni di missione, una vasta gamma di armi, obiettivi e fondali con una grafica 3D mozzafiato. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Opzioni: 1 giocatore, occupazione memory card: 1 blocco, compatibile con Joypad e Joystick Analogico.

ACTUA SOCCER 2 — SPORTIVO — 89.000

Il GIOCO per gli appassionati di calcio: Tutte le squadre della serie A italiana sono rappresentate e potrete cimentarvi nel campionato piu' bello del mondo. INTERAMENTE IN ITALIANO, che vi fara' vivere le emozioni delle partite vere. Avrete anche la possibilita' di allenarvi (con le opzioni di gioco contro un portiere o un solo difensore, provare calci piazzati e calci d'angolo), nuovo sistema di intelligenza artificiale e di controllo, sistema di visualizzazione tridimensionale a 10 TELECAMERE!! Opzioni 1 e 2 giocatori, occupazione memory card 1blocco.

MOTO RACER — SPORTIVO — 89.000

La piu' bella simulazione di corse motociclistiche mai realizzata prima d'ora!! Impenna ed accelera con le moto da strada, esibisciti in acrobazie con le moto da cross!! Due tipi di gioco in uno!! Grafica di gioco dettagliatissima ed ultraveloce grazie anche al potente Chip set della Playstation. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Opzioni: 1 giocatore, occupazione memory card 1 blocco, compatibile con Joypad e Joystick analogico.

VUOI RICEVERE GRATUITAMENTE IL NOSTRO CATALOGO A COLORI ??? CM 1/98

Compila in ogni sua parte questo coupon

(si prega scrivere chiaramente in stampatello)

nome e cognome_____ indirizzo_____

CAP_____CITTA'_____Prov._____TELEFONO_____

Possiedo: ___Console __Personal Computer

Configurazione del mio PC

_____

_____

Console Marca e Modello

_____

Sono interessato a ricevre informazioni su i seguenti articoli:

_____

_____

_____

RITAGLIARE, COMPILARE E SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A:

COMPUTER ONE - VIA VELA, 12/2 - 40138 BOLOGNA

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita

FEBBRAIO 1998 - NUOVE APERUTURA COMPUTER ONE

RAVENNA E PAVIA

RAY TRACER — SIMULAZIONE — 79.000

Un simulatore di corse automobilistiche realizzato secondo la migliore tradizione Anime', Ray Tracers vi terra' incollati allo schermo offrendovi ore di divertimento e suspense. Scenari sempre nuovi, tunnel, pendenze, discese rapide ed ostacoli che aspettano di essere sfidati da un vero campione. Un arcade super veloce in perfetto stile Taito. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Opzioni: 1 giocatore, occupazione memory card: 1 blocco, compatibile con Volante + Pedaliera.

The Lost WORLD — AVVENTURA — 79.000

Caccia e vieni cacciato nell'isola incontaminata governata dai dinosauri chiamata Lost World - Mondo perduto. Insegui, rintraccia e combatti in un grandioso ambiente 3d dove la selezione naturale e' l'unica legge. Controlla 5 personaggi diversi incluso i feroce T-REX in 40 entusiasmanti livelli. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Opzioni: 1 giocatore

WARCRAFT 2 — STRATEGIA — 95.000

Combatti gli Orchi o i Nobili Umani in questo gioco strategico d'azione ambientato in un mondo medievale di fantasia, combattimenti su terra, aria e mare, cotruisci e difendi le tue fortezze, 52 missioni incluso il data disk TIDES OF DARKNESS ed il pacchetto aggiuntivo THE DARK PORTAL!!, oltre 90 mappe personalizzabili. COMPLETAMENTE IN ITALIANO INCLUSO IL PARLATO. Opzioni: 1 giocatore, occupazione memory card: 6 blocchi.

BATTLESPORT — SPORTIVO — 95.000

Il piu' grande sport mortale professionista d'America, un Playoff ad ELIMINAZIONE immediata, tutte le arene originali, tutte le statistiche, TUTTO IL REALISMO DELLA LEGA PROFESSIONISTA, PROVERAI I COLPI A 800 Km/h di questo sport di contatto, cerca di battere il record mondiale...il tuo carro ti sta' aspettando per una gara all'ultimo respiro. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Opzioni: 1 o 2 giocatori, occupazione memory card: 2 blocchi.

Vendite per corrispondenza

Come ordinare:

TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)

FAX: 051 - 344906

POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA

DIRETTAMENTE NEI NEGOZI

INTERNET: http://www.computerone.it

HERCULES — AVVENTURA — 89.000

Una leggendaria avventura della Disney Interactive. Una ricerca epica attraverso 3 mondi e 10 livelli d'azione mozzafiato, con canzoni, animazioni e filmati originali dell'ultimo successo Disney. MANUALE, GIOCO E PARLATO IN ITALIANO. Opzioni: 1 giocatore, occupazione memory card: 1 blocco.

OVERBOARD — AVVENTURA — 89.000

Il pazzo gioco di un galeone pieno di avventure di mare. Carica i cannoni e ingoia il tuo rum prima di affrontare dozzine di pericoli o saccheggiare e razziare il bottino in 5 battaglie dei Mari. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Opzioni: 1 o 2 giocatori, compatibile con Multitap per gioco simultaneo fino a 5 giocatori, occupazione memory card: 1 blocco.

G-POLICE — SIMULAZIONE — 95.000

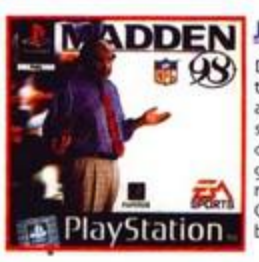
Decolla con il tuo elicottero da combattimento HAVOC, armato fino ai denti, e completa 35 missioni nella corrotta citta' di Callisto. Possibilita' di avanzamenti di carriera correlati al buon esito delle missioni. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Opzioni: 1 giocatore, compatibile con Joypad Analogico, occupazione memory card: 1 blocco

CROC — AVVENTURA — 95.000

Aiuta il coccodrillo CROC a soccorrere i suoi pacifici amici a liberarsi dalle grinfie del mago malvagio Baron Dante. Guidato attraverso un mondo 3d splendidamente renderizzato in un'avventura esilarante ed indimenticabile. 5 diversi mondi 3d da esplorare inclusi vulcani, foreste, ghiacciai e grotte sottomarine, possibilita' di muoversi in qualsiasi direzione a 360 gradi!! MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Opzioni 1 giocatore, compatibile con joypad analogico, occupazione memory card: 1 blocco.

TETRIS PLUS — PUZZLE — 95.000

Il famosissimo puzzle game finalmente disponibile anche su Sony Playstation!! 4 cuinvolgenti modalita' di gioco: Classica, testa a testa, puzzle e modifica. Oltre 80 puzzles da risolvere, 20 livelli bonus, opzione di editor per comporre i propri livelli personalizzati. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Opzioni: 1 o 2 giocatori, occupazione memory card: 1 blocco.



John Madden 98 — SPORTIVO — 95.000

Dalla EA Sports la nuova versione del miglior simulatore di football americano esistente!! Molto piu' accattivante, veloce e completo. Contiene 150 nuove strategie di John Madden, Opzione di EDITOR per creare la propria squadra, possibilita' di utilizzar le grandi squadre del passato!! 30 stadi NFL autentici renderizzati in 3D. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Opzioni: 1 o 2 giocatori, occupazione memory card: 7 blocchi.

NHL HOCKEY 98 — SPORTIVO — 95.000

Dalla EA Sports la nuova versione del miglior simulatore di hockey esistente!! Nuovo velocissimo motore di gioco, strategia da Stanley Cup provate dal grande allenatore NHL Marc Crawford, possibilita' di creare il proprio torneo personale, Nuovo controll del portiere con uscita e rilancio del disco, strategie di gioco in tempo reale. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Opzioni: 1 o 2 giocatori, occupazione memory card: 6 blocchi, compatibile con Moltitap per gioco simultaneo fino a 8 giocatori.

Oddworld: Abe's Oddessy — Avventura — 99.000

Corri, salta, nasconditi, arrampicati e fatti strada tra la razza di crostacei carnivori piu' pericolosa che sia mai stata creata. Scopri i poteri speciali di Abe, cerca di capire chi sono i nemici e salverai la tua razza. Fallisci e diventerai il loro pasto. Entra nel mondo surreale di Oddworld e prova le emozioni di un gioco straordinario. Rivendica il tuo destino. Agisci saggiamente o farai una brutta fine. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Opzioni: 1 o 2 giocatori, occupazione Memory card: 1 blocco

TRUE PINBALL — Flipper — 49.000

Il gioco del flipper piu- realistico mai realizzato prima. Una grafica perfetta riporta sullo schermo le sembianze dei veri tavoli da gioco. Possibilita- di scelta tra visuale 2D e 3D. MANUALE IN ITALIANO. Opzioni: 1 giocatore, occupazione memory card: 1 blocco.

BUST A MOVE 2 — PUZZLE — 49.000

Alla ricerca di pianeti da mettere a ferro e fuoco, gli Stream Rider solcano l'universo e Gunter Glut, il piu' malvagio di tutti, ha appena scoperto la terra... Armato fino ai denti, Kurt Hectic e' stato inviato sulla terra per salvarla dall'imminente distruzione. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Opzioni: 1 giocatore, occupazione memory card: 1 blocco. Compatibile con joypad e joystick analogico.

ALIEN TRILOGY — AVVENTURA — 49.000

Dalla Acclaim uno dei titoli piu' richiesti dell'anno. Basato sui 3 films dedicati ad Alien, una incredibile grafica tridimensionale con visuale in soggettiva stile Doom, 18 missioni, oltre 30 livelli e decine di armamenti rendono questo prodotto piu' ch un gioco un vero film interattivo.MANUALE IN ITALIANO. Opzioni: 1 giocatore, occupazione memory card: 1 blocco.

Test Drive: OFF ROAD — Simulazione — 99.000

Corse pazze su 12 tracciati con i migliori 4 x 4 come Hummer, Jeep Wrangler, Land Rover Defender 90, Chevy Z71. Affronterete ambienti diversi come deserto, sterrato, neve e osserverete l'azione da 9 angolazioni diverse. 4 tipi diversi di corse: stagione completa, coppa, trofeo di categoria e multiplayer. Opzione split dello schermo per competizioni a 2 giocatori. Opzioni: 1 o 2 giocatori, occupazione memory card: 3 blocchi. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO

RAPID RACER — SIMULAZIONE — 95.000

Il brivido mozzafiato delle corse di motonautica. Movimenti realistici, velocita' senza precedenti e circuiti cosi' pericolosi come solo PLAYSTATION puo' offrirti. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Opzioni: 1 o 2 giocatori, compatibile con volante e pedaliera, compatibile con Joypad Analogico, occupazione memory card: 1 blocco.

TOHSHINDEN 3 — PICCHIADURO — 95.000

Una nuova versione dello spettacolare combattimento 3D. Mosse speciali tutte nuove, un nuovo stile animato e arene ridisegnate che aumentano lo spettacolo, l'abilita' e la ferocia nell'eterna battaglia tra il bene e il male. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Opzioni: 1 o 2 giocatori, occupazione memory card: 1 blocco.

Agent Armstrong — Sparatutto — 95.000

Preparatevi al piu' sanguinoso degli scontri a fuoco con la peggiore organizzazione criminale in circolazione. Grazie alle oltre 30 missioni in splendida grafica 3d poligonale, una vastissima gamma di armi devastanti, di localizzazioni esotiche e di nemici da fronteggiare, senza dimenticarsi una trascinante colonna sonora, Agent Armrstrong si rivelera' una sfida esaltante per qualsiasi cittadino dai sani principi in giro per il mondo. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Opzioni: 1 giocatore, occupazione memory card: 1 blocco.

NUCLEAR STRIKE — SIMULAZIONE — 79.000

L'atteso seguito di Soviet Strike!! Manovra piu' di 10 veicoli compresi gli elicotteri, Areei come Harrier e A10, carri armati da combattimento e hovercraft da attacco, Super apache, Comanche e Cobra, giocabilita' superveloce e campi di battaglia sovraffollati con gli alleati che eseguono ogni tuo ordine. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Opzioni: 1 giocatore, occupazione memory card: 1 blocco.

MONSTER TRUCKS — Simulazione — 99.000

Salta al volante del tuo potente mostro a iniezione V8, spingi il pedale dell'acceleratore e guida in questa stupenda simulazione fuoristrada!! Scegli di gareggiare su fangosi circuiti di rally, su piste veloci o esibisciti in acrobazie straordinarie in uno stadio...e cerca di non sfasciare il tuo veicolo!! MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Opzioni: 1 giocatore, occupazione memory card: 3 blocchi

MASS DESTRUCTION — Sparatutto — 79.000

La perfetta scusa per demolire e creare confusione senza freno!! Usa il consideresole schieramento di armi ad alta percussione del tuo caro armato da battaglia per individuare gli obiettivi strategici con precisione chirurgica. Se qualche cosa si muove.. annientala e riduci l'orizzonte ad un ammasso infuocato di rovine. Cimentati in 25 missioni in questo fenomenale scontro di poterei estremamente esplosivo!! MANUALE E GIOCO IN ITALIANO.

PARAPPA The Rapper — Strategia — 79.000

Finalmente e' arrivato!! Unisciti a Parappa mentre impara tutti i trucchi necessari per guadagnare sia il titolo di King Rapper che il cuore di Sammy-Funny. Un gioco destinato a rivoluzionare il genere STRIZZACERVELLI. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Opzion 1 giocatore, occupazione memory card: 1 blocco.

ROAD RAGE — SIMULAZIONE — 99.000

Immaginate l'incredibile sensazione di librarvi nell'aria in un hovercraft ultramoderno, alla velocita' del suono, manovrando tra eccitanti circuiti da corsa e sperimentando tutta questa azione in incredibili ambienti tridimensionali. Basato sul simulatore arcade di grande successo nelle sale giochi, offre ben otto auto, quattro circuiti unici e quattro classi di velocita' oltre alla possibilita' di salvare la gara migliore. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Opzioni: 1 giocatore, occupazione memory card: 2 blocchi, compatibile con Joypad Analogico e Volante con pedaliera.

BEDLAM — SPARATUTTO — 79.000

Il destino della specie umana e' nelle vostre mani. Il pianeta e' in preda ad un'invasione di robot bio-meccanici. Dovrai prendere il controllo di una squadra di robot da combattimento e distruggere tutti i nemici, attraverso 25 immensi livelli di rara violenza. MANUALE IN ITALIANO. Opzioni: 1 giocatore, compatibile con Mouse. Occupazione memory card: 3 blocchi.

PITBALL — PICCHIADURO — 69.000

Diventa il campione galattico di una futuristica lotta corpo a corpo 2 contro 2 completamente inedita. 12 arene spietate dove si incontrano 12 squadre di esseri ultraterreni. Un vero ambiente 3d con panoramica completa di 360 gradi e zoom con estese opzioni gestionali. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Opzioni: 1 a 4 giocatori, compatibile con Multitap per gioco simultaneo fino a 4 giocatori. Occupazione memory card: 2 blocchi.

FANTASTICI 4 — AVVENTURA — 95.000

Unisciti a Mr. Fantastic, The Invisible Woman, The Human Torch e The Thing nella missione piu' incredibile che abbiano mai affrontato contro il malvagio Dr.Doom. Mosse autentiche, interazione 3D (lancia auto e rocce!!), sfondi tridimensionali, livelli nascosti e un frenetico pandemonio a 4 giocatori. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Opzioni: 1 o 2 giocatori, compatibile con Multitap per gioco simultaneo fino a 4 giocatori.

TRANSPORT Tycoon — Simulazione — 89.000

Costruisci complesse vie di comunicazione stradali, aeree, ferroviarie e marine e trasporta merci o passeggeri lungo le rotte migliori. Insegui treni, navi e aerei negli enormi mondi tridimensionali. Il tutto facendo attenzione alla temibile concorrenza. Disegna le rotte, crea i collegamenti e marcia verso il successo. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Opzioni: 1 giocatore, occupazione memory card: 15 blocchi, compatibile con mouse.

FEBBRAIO 1998 - NUOVE APERUTURA COMPUTER ONE

RAVENNA E PAVIA

MADE IN

Incredibile ma vero! Questo mese non ci sono giochi di pesca. Probabilmente i giochi dedicati all'attività sportiva più affascinante, sensata e interessante che la storia ricordi hanno preso un mese di vacanza.

MA

PER LA GIOIA DI GRANDI E PICCINI (e di Raffo) ANCORA CHORO Q 3

Altre foto dell'imminente gioco di guida della Takara, che sarà senza dubbio in grado di farci dimenticare Gran Turismo. Vabbè, scherzavo - però a me Choro Q è sempre piaciuto (e pure a Raffo). La bella notizia è che l'engine sembra che sia stato finalmente riprogrammato: dopo aver cambiato semplicemente la scatola e il titolo nella transizione intercorsa tra primo e secondo titolo, la Takara si è decisa a mettere mano al portafoglio e a pagare qualche sfortunato programmatore. Una curiosità: nella foto vediamo chiaramente una Classe A - questo significa che la casa giapponese ha cercato di rendere il gioco il più attuale possibile. Peccato però che la Mercedes "virtuale" non potrà essere una copia fedele di quella originale, dato che in Choro Q le macchine rimangono sempre con le ruote per terra (se il signor Mercedes dovesse leggere questo box, sappia che non ho nulla contro la Classe A, anzi, se me ne regala una sarò ben felice di parlarne bene...)[Se il signor Mercedes dovesse leggere questo box e ti regalasse una Classe A, probabilmente sarebbe una di quelle vecchie senza le modificazioni che hanno risolto il problema del famoso test dell'alce. Magari ti farebbe bene... NdAlex].

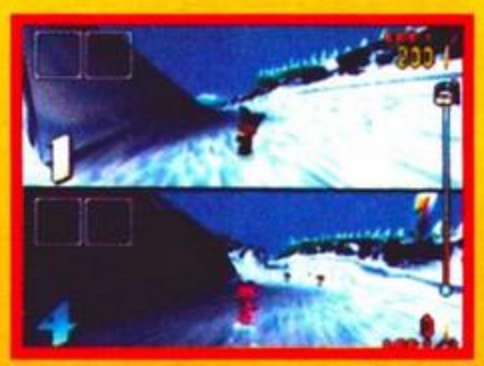
IL PICCHIADURO DEI POWER RANGER

Ci è appena arrivato in redazione, troppo tardi per essere recensito, l'ultimo picchiaduro per Nintendo 64. Benché non si sia ancora visto assolutamente niente di decente in merito su questa console, le case di software continuano a provare, sperando un giorno di centrare il bersaglio. la Human è quella che si è avvicinata di più, grazie a dei personaggi dall'aspetto veramente gagliardo che prima dei combattimenti eseguono delle mosse ridicole simili in tutto e per tutto a quelle dei vari eroi vestiti di gomma che possiamo ammirare la mattina su Italia I (adesso i Power Rangers non ci sono più e fanno degli strani tizi che sembrano degli scarrafoni, penso siano i Beetleborgs). Purtroppo però l'azione di gioco non è delle migliori, a causa soprattutto del pad del Nintendo che queste cose proprio non le sa fare (e si può giocare solo con l'analogico - ma che gli è venuto in mente?). Queste sono le prime impressioni, vi rimando alla recensione che troverete il mese prossimo...

JAPAN

SNOWBOARDING, VA BENE. SULL'ERBA?

Beh, quantomeno qualcuno dimostra di avere della fantasia. Snowboarding Kids per Nintendo 64 infatti si candida a essere l'unico "clone di Coolboarders" sulla suddetta console e ci promette pure qualche buona idea, come appunto lo snowboarding sull'erba. Sembra anche che si possano raccogliere bonus e oggettistica varia: questo non piacerà a Raffo, che è un purista delle acrobazie a ogni costo, ma così è la vita.



QUESTO NON SO COSA SIA, PERO' MI PIACE

Il titolo è Soul Masters, e la casa che lo pubblica è la Koei. A parte questo non saprei proprio dirvi nulla, a meno che non tenti di utilizzare la mia fantastica arte divinatoria della lettura delle foto. Dunque... Uhm... E' un gioco giapponese (ma no! Ma dai!), e sembrerebbe un gioco di ruolo. La grafica è carina... Beh, non è colpa mia se il giapponese non lo so e la press release non è in inglese. ora che ci penso scrivo sempre la stessa cosa... E' l'ora di inventare una nuova scusa.

ADESSO VOGLIAMO LE PANCHE E IL GONG

Il cartone animato dell'Uomo Tigre è stato molto utile a tutti noi bambini, perché ci ha fatto capire che nella vita l'importante è lottare per quello in cui si crede, senza mai rinunciare ai propri ideali. La lezione fondamentale che abbiamo imparato (e che non dimenticheremo mai) è però che se sul ring sei in svantaggio devi picchiare l'avversario con la panca di legno rotta (possibilmente conficcandogliela nel petto) o sbattergli in testa il gong. Se volete rinverdire i fasti di quello che è il cartone animato peggio disegnato ma più seguito della storia potrete sfogarvi con questo Brave Spirit della Human, novello gioco di wrestling per Nintendo 64. Ehi, guardate quel buffone coi pantaloni blu - è Tiger Mask!

MADE

TANTE MAZZATE

Anche questo gioco non so cosa sia. La press release si leggeva benissimo ed era completa, però me l'ha mangiata il gatto. Non è vero! Scherzetto! In realtà questo gagliardissimo titolo è Virtual Pro Wrestling 64, un gioco di wrestling per Nintendo 64 (graande, non ci sareste mai arrivati da soli). Però qui finiscono le preziosissime informazioni che il messo è riuscito a darmi prima di morire: l'unico altro particolare che sono riuscito a estrargli è che il gioco in questione è prodotto dalla Asmik (quella che ha il dinosauro rosa nel logo).

METTITI IL GOLF CHE FA FREDDO

Per fare freddo, fa freddo. Però penso che non vi interessi più di tanto: se avete freddo pure voi, ve ne sarete già accorti (che fa freddo, intendo), se invece avete caldo, beh, beati voi. Tutta questa pantomima per introdurre un nuovo gioco di golf per Nintendo 64, titolo che dovrebbe fare la gioia degli emuli di Lotti, il signore leggermente sovrappeso che pensava al cibo anche durante i tornei. Che vi devo dire? Il titolo è Masters 98 (cominciamo male - il primo gioco della serie e già ha l'anno, peggio dei vari Madden, Fifa, NHL, NBA, NCAA...) ed è realizzato dalla famosissima (?) T&E Soft. Buon pro vi faccia.

IL POLLO DELLA SQUARE

Il pollo è senza dubbio la carne che preferisco, e quindi sono abbastanza felice di potervi annunciare questo Chocobo Mysterious Dungeon, un bizzarro mix tra un RPG e un gioco di esplorazione nel quale dovremo guidare un Chocobo (il "pollo" gigante inventato dalla Square) che avrà a disposizione tra le varie cose gli stessi Summon già visti in Final Fantasy VII - in versione migliorata, però. Che genere di gioco sia non mi è chiaro, però voglio giocarlo a tutti i costi. Speriamo che col CD regalino anche la senape di Mac Donald.

BOMBERMAN CHE VA, BOMBERMAN CHE VIENE

Questo numero trovate (finalmente) la recensione di Bomberman 64 per Nintendo, mentre la versione Saturn si avvicina alla pubblicazione. Anche qui la visuale dall'alto è stata sostituita da una tridimensionale, benché la telecamera sembri statica (che cosa non lo è in una foto?). Il gioco sembrerebbe un ritorno alle tradizionali battaglie negli spazi angusti che sono venute a mancare nella atipica versione Nintendo 64. Comunque, tra una cosa e l'altra, la serie di Bomberman sta andando avanti da circa otto anni. Non sarebbe meglio interromperla finché va bene?

JAPAN

FACCIAMO IL PUNTO SU ZELDA

Dunque, le foto di questo gioco continuano a girare e le voci riguardanti a un'uscita natalizia negli Stati Uniti (quindi in una lingua comprensibile) sono sempre più insistenti. ma che cosa si sa del gioco? Niente, o quasi: le ultime novità parlano di un cavallo che si può cavalcare (lo vedete nelle foto) e - udite udite - di un Link che invecchia con il progredire del gioco. Quasi come quello che sta accadendo a noi mentre lo stiamo aspettando...

NON MI INTERESSA CHE COSA FA MAO, TEKKEN 3 E' UN GIOCO GIAPPONESE E QUINDI IO NE PARLO

Da parecchi millenni va oramai avanti una storia molto incresciosa: io parlo di quello che capita, e MAO puntualmente mi "clona" le notizie.

Questa volta è riuscito a battermi sul tempo lui con le foto di Tekken 3 + Gon, ma almeno io me ne sono procurate di più belle. Guardando queste foto si può anche notare che i fondali sono veramente poligonali, nonostante la voce che girava il mese scorso - non sarà importantissimo ma è già qualcosa. Inoltre, abbiamo scoperto la data d'uscita del gioco in Giappone: la Namco sostiene che Tekken 3 verrà venduto a partire dal 20 di aprile. Dobbiamo crederci?

S.P.Q.G.

Quelle due o tre persone che tra voi conoscono bene Asterix avranno capito il senso del titolo di questo box (gli altri si mettano il cuore in pace). Comunque, i giapponesi vengono sempre tacciati di mancanza d'originalità, e non ho mai capito perché: per esempio, una cosa stravagante come la telecamera per Gameboy, corredata da una stampante, la dovevo ancora vedere. Eccola qua, signori e signori, un aggeggio che sfugge alla nostra comprensione per quanto riguarda scopo e utilità. A che serve una telecamera piazzata su un Gameboy? Cos'è, lo specchio a cristalli liquidi? E la stampante? E certo, uno riprende le cose e poi stampa le immagini. Ma portarsi una macchina fotografica pareva brutto?

E POI NON DITE CHE NON VI VOGLIO BENE

Guardate un po' cosa ho trovato su una rivista giapponese per Playstation: la pubblicità più brutta del mondo. Aah, se non ci fossi io...

Le trovate tutti i mesi in Edicola!

BELLAFANTE **DESIGN** STUDIO-MILANO

MacPower INTERACTIVE

THE GAMES machine

PC ACTION

XENIA EDIZIONI

Software Universe®

CONSOLES department

PUNTO VENDITA
BRESCIA
via Mameli 24b · in centro città
Tel. 030/37.76.199

NUOVE APERTURE

PUNTO VENDITA
CINISELLO B. - MI
Viale de Vizzi Ang. De Amicis
NUOVA APERTURA

NUOVE APERTURE

PUNTO VENDITA
CREMONA
corso Pietro Vacchelli 33
Tel.0372/46.34.83

PUNTO VENDITA
MILANO
via Lorenteggio 22 sotto i portici
Tel. 02/42.300.10

PUNTO VENDITA
GALLARATE-VA
C.Comm. Malpensa 1 · via Lario 37
Tel.0331/77.96.20

Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adesiandria - Milano

ORA AD UN PREZZO SCIOCCANTE!!

L. 299.000

SONY

COMPUTER

GIOCHI SATURN:
GRANDE ASSORTIMENTO
SIAMO TRA I PIU' FORNITI

L. 299.000

NINTENDO 64

PREZZI IVA INCLUSA

SOFTWARE UNIVERSE® DICE NO ALLA PIRATERIA. LA PIRATERIA UCCIDE I VIDEOGAMES

Sei un rivenditore?
- Cerchi un buon distributore?
- Vuoi aprire un negozio Software Universe®?
- Vuoi diventare un Consolles Department® Point?

telefona 02-42.22.684!

SEGA® **L.299.000** SATURN EU + TOMB RAIDER + PAD + DEMO

SEGA® **L.319.000** SATURN EU + PAD + WORLD W. SOCCER + DEMO

QUI PUOI USARE VISA CartaSì

VENDITA PER CORRISPONDENZA Tel. 02-42 300 10

Vendita per corrispondenza, uffici, Cash & Carry rivenditori:
via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02/42.300.10 fax 02/ 48.3000.72

CONSOLES department Point®

BRESCIA
NUOVA APERTURA SOFTWARE UNIVERSE
Via Mameli, 24/b

CREMONA
NUOVA APERTURA SOFTWARE UNIVERSE
Corso P. Vacchelli, 33

FERRARA
CONSOLE 2000
Via Della Luna, 32

GENOVA Chiavari
MILLEGIOCHI
Via Delle Vecchie Mura, 8

GENOVA Rapallo
MILLEGIOCHI
Corso Cristoforo Colombo, 44

IMPERIA Ventimiglia
GIOCHERIA PA.NI.
Via Mazzini, 9/a

MILANO
SOFTWARE UNIVERSE
Via Lorenteggio, 22

MILANO Cinisello B.
NUOVA APERTURA SOFTWARE UNIVERSE
Centro Comm. "La Fontana"
Viale de Vizzi Ang. De Amicis

MILANO Paderno D.
MOUSE
Via Gramsci, 2/b

NOVARA
PIANETA VIDEOGIOCHI
C.so Torino, 14/a

PADOVA
COMPUTER SHOP
Centro Comm. "GIOTTO"

REGGIO EM. Castellarano
NUOVA APERTURA MAGIC SOFTWARE
Quartiere Don Reverberi, 3/a

SANREMO
FANTASIA
Via S. Francesco, 89

TREVISO Castelfr. Veneto
COMPUTERSHOP
Centro Commerciale
"I Giardini del Sole"

UDINE
GAME MASTER
Via Aquileia, 15/a

VARESE Gallarate
SOFTWARE UNIVERSE
Centro Commerciale
"Malpensa Uno" Via Lario, 97

REVIEW

GREMLIN

ACTUA SOCCER 2

IL CALCIO FA BENE ALLE OSSA

84

GIOCATORI 1-4

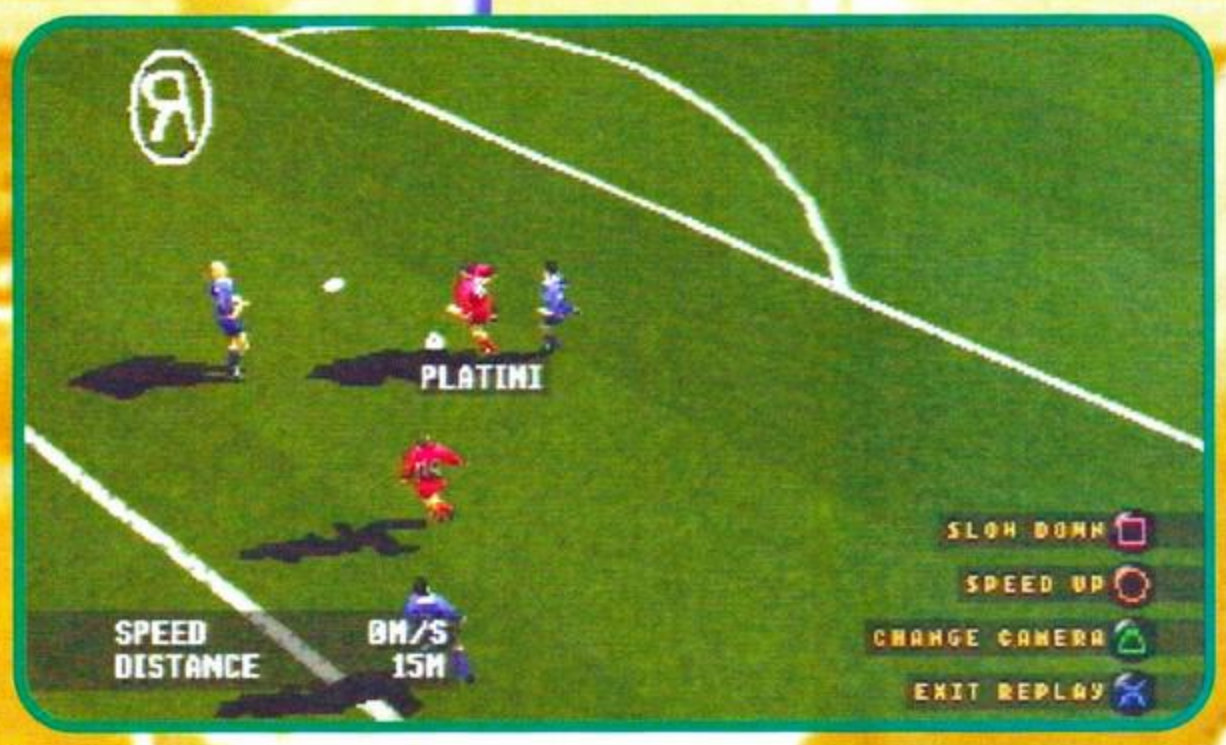
actua SOCCER 2

Più si avvicinano i mondiali di calcio e più sembrano proliferare i videogiochi dedicati al dio pallone. Vediamo cosa ci propone la Gremlin.

Per un bel po' di tempo ho banfato sull'incredibile passione calcistica che contraddistingue la mia vita videoludica. Litigare i giochi dedicati allo sport più bello del mondo con l'altro invasato, nonché bambino redazionale (Mao, ovviamente), è sempre stato un passatempo interessante e istruttivo. Cosa ci sia di interessante e di istruttivo in due mentecatti che si avvinghiano cercando di strozzarsi con i cavi del pad è comunque tutto da dimostrare. Ma anche questo fa parte di noi e del nostro essere sciocchini, per cui torniamo a parlare di pallone. Dopo mesi passati a visionare titoli di tutte le risme, devo ammettere di iniziare a sentire non poco il peso della sfera di cuoio (alle mie esili (?) membra sembra essere di piombo). E' qualche giorno, infatti, che non seguo le gesta della maggica Roma (anche perché nel momento in cui scrivo non è che mi convenga andare in giro con la sciarpa giallorossa al collo). Inoltre ogni volta che mi imbatto in una trasmissione televisiva in cui si discute del perché tale giocatore ha messo un dito nell'occhio a tale arbitro o del percome quell'altro grande campione abbia tirato una cibattata da due metri, sento solo un grande vuoto dentro. Se a tutto ciò aggiungiamo il fatto che ho appena perso una sfida con Mao a ISS 64 su Nintendo si capisce facilmente come adesso sia sufficientemente imbruttito per desiderare di appendere gli scarpini e il pad al chiodo.

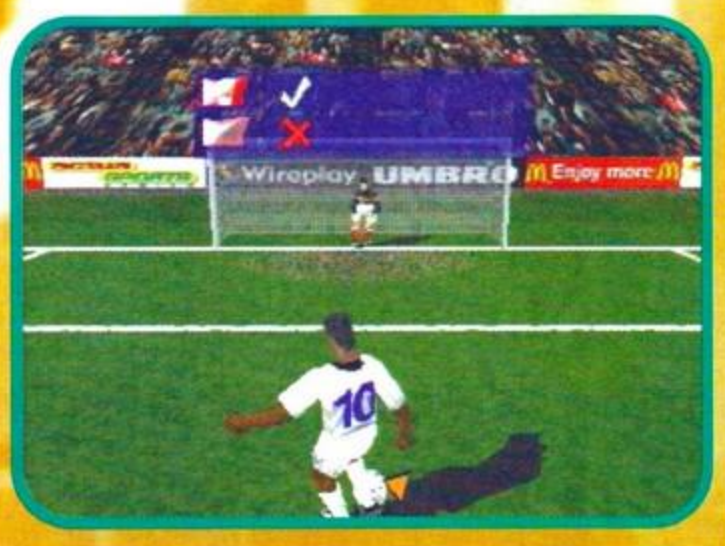
E' proprio in questi momenti difficili che si vede la vera amicizia e pertanto ecco che il perfido MA (quando Alex si ritira in letargo [ZZZ... NdAlex] è lui che assurge al ruolo di officiante della sacra consegna dei titoli da recensire), con fare tra l'ironico e il beffardo, mi affibbia questo inatteso e indesiderato giochillo. La serie degli Actua Sports è uno dei fiori all'occhiello dell'affollatissimo carnet della Gremlin. Probabilmente la divisione sportiva della casa inglese è nata per fronteggiare la ben più blasonata sezione sportiva della Electronic Arts. Nonostante le bellicose intenzioni, tuttavia, quelli della Gremlin hanno sempre dovuto scontrarsi a muso duro con una realtà che raramente li ha premiati (forse l'unico caso è quello che

coincide con il clamoroso flop di Fifa 97). Actua Soccer, il progenitore di questo secondo capitolo, non mi era dispiaciuto poi molto e, anche se i miei giochi di calcio preferiti erano e sono ben altri, devo ammettere di averci passato qualche intero pomeriggio. Ma adesso le cose sono cambiate e l'inevitabile legge di mercato porta a confrontare prodotti e titoli diversi ma appartenenti a una stessa categoria. Per questa ragione non me la sono sentita di dare ad Actua Soccer 2 un voto molto alto. In giro c'è troppa alternativa e se siete alla ricerca di un gioco di calcio, probabilmente vi augurate di accattarvi il migliore. Qual è dunque il più bel software attualmente in circolazione? Bella domanda, davvero. In batta (a bruciapelo, per i non redazionofoli)[non è che per caso volessi dire "redazionofoni"? NdAlex] mi verrebbe da rispondere ISS Pro, probabilmente l'unico gioco di calcio che a distanza di mesi ancora mi entusiasma e mi diverte. Fifa 98 è bello, molto bello. Spettacolare, tecnicamente ben fatto, di impostazione moderna, ma manca di un qualcosina in termini di AI (per la versione PC è appena uscita una patch che, oltre ad aggiornare le squadre, migliora l'intelligenza artificiale) e di impostazione della manovra che me lo fa slittare di un nonnulla dietro al



titolo Konami. E questo Actua? Beh, il gioco della Gremlin è a mio avviso il peggiore dei tre, dato che riesce nel difficile compito di avvicinarsi in maniera complessa a un tipo di gioco che dovrebbe essere il più lineare e semplice possibile. Innanzitutto non ho gradito il fatto che si possano usare solo le nazionali. E poi il sistema di controllo non mi è sembrato certo dei più felici. Ma forse la pecca maggiore è in fase di programmazione vera e propria, dato che il gioco risulta essere troppo veloce. Badate bene che ho detto veloce e non fluido. In tal senso, si ha la sensazione che i giocatori scattino improvvisamente in modo incontrollabile e non è affatto facile riuscire a controllare il pallone. Realismo? Pura piaggeria? Chissà, a me non è piaciuto. Non mi sono divertito, ecco tutto. L'azione è abbastanza casuale e raramente si riescono a effettuare quei virtuosismi che tanto entusiasmano gli appassionati. E' presente l'aftertouch (l'effetto che imprimete alla sfera dopo averla calciata) e l'uno due che aveva reso celebre il primo titolo della serie. Da un punto di vista grafico, Actua Soccer 2 è un titolo senza infamia e senza lode. I calciatori non sono molto definiti (sono composti da pochi poligoni), mentre ben fatti sono gli stadi e gli elementi di contorno. Le animazioni sono fluide e ben realizzate, specialmente per quanto concerne quelle dei portieri. Il sonoro è buono, sia considerando le musichette, gli effetti e il commento parlato in inglese. A proposito di inglesi, una menzione la merita Alan Shearer, testimonial del gioco Gremlin, nonché grandissimo campione della Premiership.
Anche per quanto riguarda i dati e le caratteristiche di gioco vere e proprie, Actua Soccer 2 non sembra emergere dalla massa. Le opzioni sono le consuete e le uniche possibilità di gioco sono il campionato, la coppa e l'amichevole. Non che ce ne possano essere molte altre, lo ammetto, ma ci si aspetta sempre qualche cosa di nuovo. Beh, a dire il vero di nuovo c'è la sezione della pratica che vi vede impegnati su un campetto in un classico centro sportivo, con tanto di siepi e alberelli attorno. Importante per iniziare. La stagione non è un campionato impostato come succede in tutti i paesi civili, ma è una sorta di conference all'americana, con diverse divisioni e playoff finali. Nulla di strano per le coppe. Abbastanza elaborato è l'editor di squadre e giocatori. Grazie a questo potente e versatile tool grafico è possibile allestire il proprio dream team, definendone non solo le caratteristiche estetiche, ma anche tutti i parametri e le varie abilità. Ciascun giocatore, infatti, proprio come vuole la migliore tradizione, è descritto da tanti bravi numeretti, ciascuno dei quali indica un particolare aspetto delle sue capacità tecnico tattiche. Non è che queste differenze si sentano poi molto sul campo di gioco, ma fanno abbastanza scena. Non male la segnalazione dopo ciascuna azione dei dati statistici relativi al calciatore che l'ha effettuata, come pure interessante è la presenza delle traiettorie e dei dati sui tiri nelle fasi di replay. L'aspetto tattico del match è affidato alla definizione della formazione e dello stile di gioco sia in attacco che in difesa. Buio totale sulle strategie e gli schemi richiamabili dalla panchina. Notevole lo sforzo dedicato al rendere varie le visuali di gioco che sono una decina. Ma servono poi così tanto? Pensate solo che ISS Pro ne ha una sola... insomma, è tempo di leggervi il commento.

Stefano "è veramente incredibile" Lisi



PLAYSTATION

GRAFICA	85
SONORO	86
GIOCABILITÀ	82
LONGEVITÀ	83

La serie Actua arriva alla sua seconda puntata. Ce n'era davvero bisogno? Domanda legittima che trova risposta nell'analisi di un titolo che risulta essere poco immediato e coinvolgente. Se avete un Playstation potete certamente trovare di meglio. La giocabilità non è eccezionale e il sistema di controllo indisponente. Insomma, ci siamo capiti.

REVIEW

HUDSON SOFT

BOMBERMAN 64

ROMPICAPO DISTRUTTIVO

93

GIOCATORI 1/4

BOMBERMAN 64

Senza dubbio questo è stato il titolo che più ho atteso da quando ne ho sentito parlare molto tempo fa; ora che l'ho giocato, mi sento un po' perplesso... sono malato?

In tanti anni che mi occupo di videogiochi, ho visto moltissime versioni di Bomberman, si tratta in effetti di uno dei giochi più convertiti e rieditati della storia; non era mai successo, però, che questo simpatico sgorbietto cambiasse così radicalmente la propria veste grafica, rendendosi quasi irriconoscibile; ad ogni modo, dopo tanto attendere, Bomberman è giunto anche su Nintendo 64, ma... è lui o non è lui? Ho come la sensazione che dopo il successo ottenuto con Mario 64 e dopo effettivamente aver inventato un nuovo genere di platform, alla Nintendo stiano facendo un uso un po' troppo massiccio di questo stile. Qualche volta gli è andata bene come con Diddy Kong Racing, caso in cui sono riusciti a riadattarlo completamente allo stile corsistico; ma con questo Bomberman 64 ho paura che abbiano forzato un po' troppo la mano... intendiamoci, non sto dicendo che questo ultimo nato della Hudson sia un brutto gioco o cos'altro, ma semplicemente che secondo me una visuale del genere non era adatta a Bomberman, che era nato in 2D e che non dico dovesse fermarsi lì, ma che di sicuro avrebbe dovuto avere un'evoluzione un po' più graduale. Quello che voglio dir, è che forse quello che abbiamo oggi per le mani non è il caro vecchio testone che si diverte a nascondersi dietro a un masso per salvarsi dalla deflagrazione di una bomba, bensì un tipo che, grazie a delle bombe, se ne va in giro per dei livelli poligonali uccidendo (se ne ha voglia) dei mostri che non lo filano nemmeno... si è perso, in definitiva (e secondo me) il vero spirito del bombarolo.
Fortunatamente il multiplayer, anche se poteva essere strutturato in maniera decisamente più intrippante (le arene sono pochine e spesso si muore perché non si ha ben chiara la propria posizione),

mantiene il vecchio stile di Bomberman, e cioè la violenza fine a se stessa, il gusto sadico che si prova facendo saltare per aria un nemico (che in questo caso potrebbe pure essere un altro giocatore) e la malsana competizione che aumenta con l'aumentare dei partecipanti al detonante massacro.

Ma torniamo al gioco singolo o meglio adventure; in questa modalità potrai scegliere di affrontare in ordine sparso quattro mondi tutti graficamente splendidi, e cioè: Dragon World, dall'ambientazione fantasy, molto colorato e dalla struttura particolarmente semplice, forse anche per impratichire il giocatore; Water World, che non è un livello ambientato in bagno, bensì su un'isola tutta circondata d'acqua (proprio per questo, infatti, si chiamano isole) e di ponti che ti collegheranno da un ammasso di terra all'altro (bisogna solo trovare il modo di renderli praticabili); Lava World, un posto molto caldo, pieno di acqua, ma questa volta di colore rosso (non so perché); la grande difficoltà di questo mondo è che dovrai passeggiare per passerelle metalliche senza corrimano, quindi cadrai giù e morirai (ne sono quasi sicuro, perché tutti moriamo... chi più chi meno); come se non bastasse, poi, ogni tanto pioveranno delle enormi gocce di lava che non sarà difficile evitare, ma che ti deconcentreranno abbastanza per farti perdere la cognizione del tempo e dello spazio, con la conseguenza che andrai volontariamente a buttarti nella lava. E infine abbiamo Ice World, un mondo un sacco bbello, pieno di neve e di pertugi segreti. Carina l'idea che i programmatori hanno avuto in questo scenario, e cioè di far scendere delle gigantesche valanghe in caso che si posizionino delle bombe vicino a neve fresca. Ad ogni modo, una volta battuti tutti e quattro i boss dei rispettivi mondi, potrai accedere al quinto e ultimo scenario (un sacco spaziale), e una volta battuto anche questo boss, avrai finito il gioco, e una volta finito il gioco penserai: "Eh, uhm, ahh!" e andrai a dormire perché sarà tardi.

Ora parliamo cosa differisce questo Bomberman 64 da tutti i suoi predecessori, perché le differenze sono talmente tante che farei prima a dire le cose uguali, ma poi non credo che vi darei 'sta grande informazione. Quindi cominciamo dalla struttura dei livelli che, come ho ampiamente detto, non c'entra assolutamente un tubo con i vecchi livelli in 2D a cui eravamo abituati (nel caso tu non abbia mai sentito parlare di Bomberman, sappi che noi eravamo abituati a vedere livelli fatti in modo diverso). Questi infatti sono stati innanzitutto fatti poligonalmente (quindi potrai farli ruotare e zoomare a tuo piacimento in modo da tenere sempre d'occhio il tuo personaggio), e in secondo luogo non dovrai più tirare giù tutto quello che potrai per farti strada verso l'uscita, eh no, caro mio, ades-

so potrai liberamente girovagare per il livello (come accadeva - più o meno - in Mario 64) e potrai decidere se eliminare o meno l'ignorante mostriciattolo che vorrà farti del male... ma poi, onestamente, in questo gioco gli sprite nemici non sono poi così carogna e di certo non lo sono quanto lo erano nei vecchi Bomberman; qui di rado ti verranno a cercare, ma se ne staranno per i fatti loro fino a quando non gli andrai addosso e magari saranno loro a scusarsi. Naturalmente niente ti impedirà di farli saltare per aria, ma difficilmente ti troverai nelle condizioni di rischiare la tua pellaccia per eliminarli sia perché, come ho appunto detto, sono tutt'altro che incarogniti, e sia perché fin da subito avrai la possibilità di lanciare le bombe, e quindi potrai rimanere a debita distanza.

Già che ho parlato di quello che potrai fare con le bombe, vediamo di dirlo subito (prima che me ne dimentichi); ebbene, potrai: prendere a scarpate le bombe per farle arrivare in prossimità del nemico, raccogliere gli ordigni e lanciarli addosso ai babbozzi, stordendoli e successivamente facendoli saltare in aria; gonfiare la bomba come un allegro palloncino da fast food per tirare giù porzioni di scenario o barriere apparentemente indistruttibili. Inoltre, una volta entrato in possesso del detonatore, potrai piazzare le bombe una sopra l'altra (magari lanciandole) in modo da salirci sopra e usarle come scale.

Per non parlare poi della possibilità di seminarle tutte insieme per creare un'esplosione a catena, o di ingoiarla per suicidarsi e dipingere le pareti (no, in effetti questo non si può fare, ma sarebbe un effetto carino).

Livelli di difficoltà in questo gioco non ne esistono; in compenso l'unico disponibile è calibrato alla perfezione, anche se nel complesso ho avuto per le mani giochi decisamente più ostici (che comunque sono finiti abbrustoliti dal mio Zippo).

Molto carina è la possibilità di travestire come un inetto il nostro eroe, per poi salvare il suo abbigliamento su memory pack e portarlo a casa di

za come per l'acqua, ad esempio, non trovano rivali su nessuna console, così come la nitidezza e la maestria usata per la progettazione e la colorazione dei livelli.
Gli sprite sono tutti molto caratteristici e ben disegnati, anche se hanno l'intelligenza artificiale di un bruco; mentre per quanto riguarda le animazioni, forse potevano essere un po' più studiate... ma pazienza.
Giungendo alla giocabilità non posso che reputarmi soddisfatto: il titolo infatti è divertente, longevo e il desiderio di proseguire per vedere nuovi livelli rimane altissimo fino alla fine; certo, spesso ci si trova in situazioni nelle quali non è ben chiaro come si faccia proseguire, ma un po' di ragionamento di solito è sufficiente per superare gli ostacoli anche apparentemente invalicabili. La struttura in 3D, come accadeva con Mario, a volte fa commettere gravi errori prospettici, il consiglio è comunque quello di non cambiare mai visuale mentre si è in movimento e cercare di adattarsi in fretta (gran bel consiglio questo).
Un ottimo gioco in sostanza, che però, almeno nella modalità adventure, c'entra poco e niente con il caro vecchio Bomberman... certo ci si abitua in fretta al nuovo bombarolo, ma a volte ci si guarda indietro con nostalgia.

Raffaele Sogni

amici per far vedere quanto sei stato bravo.
Tecnicamente è a dir poco favoloso, anzi, non per banfare, ma secondo me è anche meglio di Mario 64; certi effetti di trasparen-

NINTENDO 64

GRAFICA	95
SONORO	91
GIOCABILITÀ	93
LONGEVITÀ	93

Considero questo prodotto una sorta di ibrido (piuttosto ben riuscito) tra il vecchio Bomberman in 2D a cui eravamo tutti abituati e Mario 64. Certo, il gioco è divertente e la modalità in multiplayer garantisce una longevità molto corposa; il vecchio bombarolo, però, possedeva quella genialità e capacità di coinvolgimento che, anche se nei suoi ultimi episodi era andata un po' scemando, offriva emozioni che questa edizione ultramoderna non è stata in grado di passarmi.

VRF1 X-CELLERATOR

NEWEL

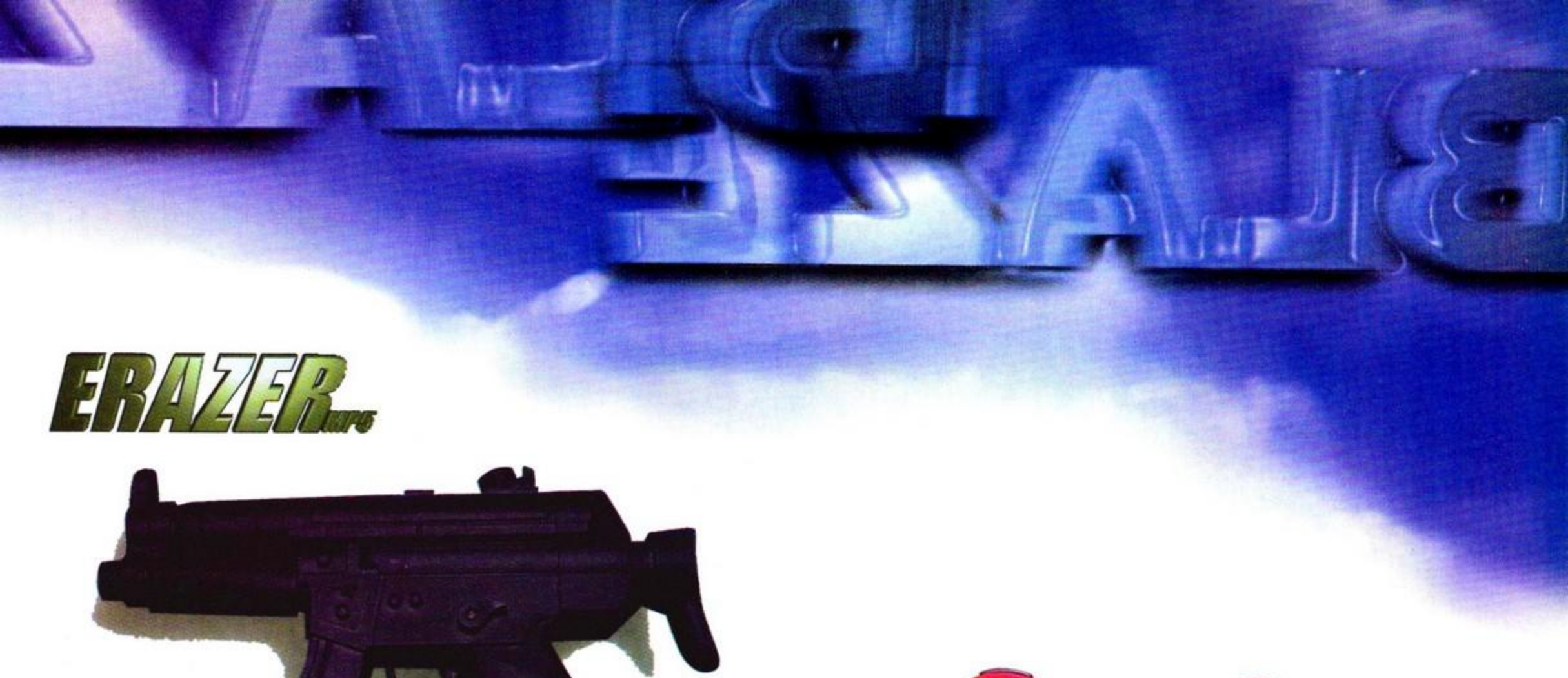
Distribuzione videogames e accessori

BLAZE

VOLANTE UNIVERSALE CON PEDALIERA
PER N64, PLAYSTATION, SATURN.
DISPONIBILE ANCHE PER PC.

BLAZE

SOLO NEI MIGLIORI NEGOZI DI VIDEOGAMES



LIGHT GUN
L'unico con funzione realistica
di kickback

HYPER DRIVE

Innovativo joypad con volante
e joystick incorporati

HYPER
CONTROLLER

Gli unici colorati,
mimetici, trasparenti,
cromati e fosforescenti

HYPER FIGHTER

HYPER EXTREME

HYPER COMBAT

ULTRA 64
PLAYSTATION
MEMORY
CARD

Disponibili in
svariati colori
e capacità

NEWEL *Distributore esclusivo* BLAZE

Via Ugo La Malfa (ex via Po), 134 - Cormano - Milano
Tel. 02/61555360 Fax 02/61555361-Indirizzo Internet: www.newel.it

ELECTRONIC ARTS/NEUROSTONE

AUTO DESTRUCT

AUTOSCONTRI

87

GIOCATORI 1

AUTO DESTRUCT

Terroristi, macchine impazzite, elicotteri volanti (?!), somari stellari e un tabbozzo in cerca di vendetta...

Cappello veramente ignobile, lo riconosco, ma mi rendo sempre più conto di quanto mi riesca difficile scrivere cose sensate o perlomeno divertenti... Un attimo di transizione, si spera, alla ricerca del carisma perduto... Queste righe filosofeggianti non servono nemmeno tanto nell'economia di questa recensione, ma il cappello, per quanto sgarruppato, sì. Quindi sotto che si comincia.

Di Auto Destruct vi avevo già accennato qualcosa nelle news di un paio di mesi fa e più che banfucchiare qualche notiziuola più che altro dovuta all'istinto, non ero riuscito a fare (tipo che si trattasse di un gioco di auto con qualche elemento di shoot 'em up... Ma questo l'avrebbe capito chiunque guardando le foto...). Ora che mi sono finalmente trovato per le mani il gioco, devo ammettere di esserne rimasto piacevolmente impressionato e, perché no, pure divertito: le premesse, sinceramente, non erano proprio queste, ma tant'è...

Bene, in Auto Destruct il giocatore impersona Booth, un uomo distrutto dal dolore per la perdita di moglie e figlia durante un agguato terroristico portato dagli uomini di un invasato di nome Lazarus: un bel botto all'interno di un grande magazzino di San Francisco e saluto.

Una compagnia segreta che vuole impedire a Lazarus di conquistare San Francisco però, si mette in contatto con Booth, invitandolo a

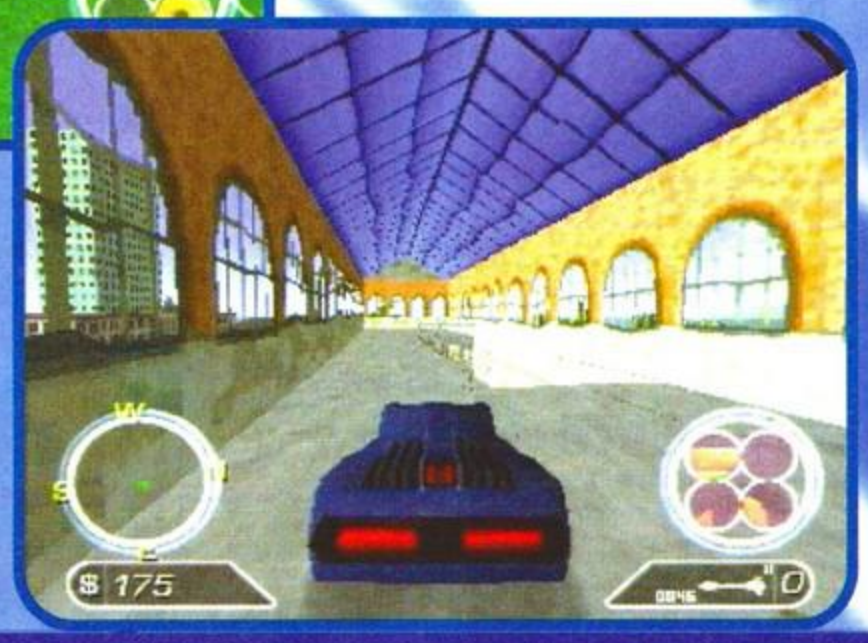
mettere al servizio dell'organizzazione, le sue incredibili abilità alla guida (Booth era uno dei più grandi tassinari di Frisco... No, scherzo...).

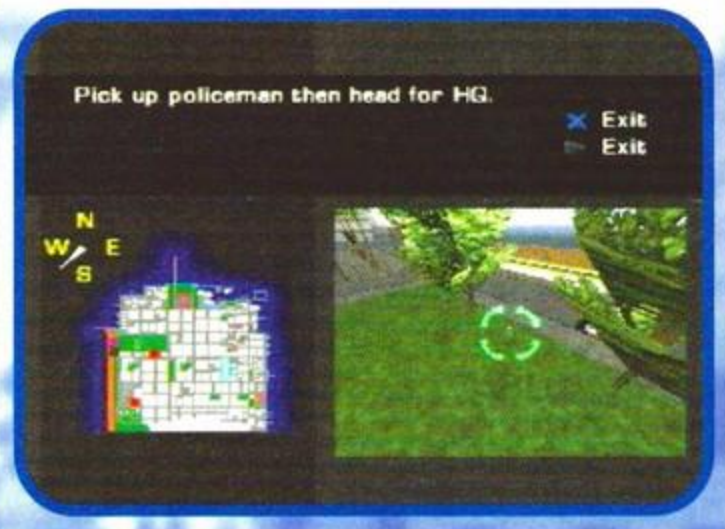
Inutile dire che Booth accetta l'offerta, pronto a tutto pur di vendicare la perdita di moglie e figlia: ecco quindi un modello di macchina decisamente all'avanguardia, equipaggiata di tutto ciò che può servire a Booth per eliminare per sempre dalla faccia della Terra Lazarus e la sua cricca. Solo allora la sua vendetta sarà compiuta.

Questa è molto in sintesi la storia di Auto Destruct, un gioco di guida che ricorda molto la sezione al volante di Die Hard Trilogy. L'unica differenza è che, in Auto Destruct, non ci si limita a fare a sportellate con le altre macchine, ma si hanno a disposizione un buon numero di armi che vanno dalla classica mitraglietta, al missile a ricerca calorica... Queste armi però non sono subito disponibi-

li e si collezionano girovagando per le strade di San Francisco. Auto Destruct è articolato per missioni, ognuna delle quali differisce bellamente dall'altra per gli obiettivi che bisogna portare a termine:

in una missione vi verrà chiesto di eliminare chiunque, in un'altra dovrete scortare il sindaco, in un'altra ancora rubare un'arma pericolosissima.
Ed è proprio questo che rende Auto Destruct un gioco intrigante: sebbene lo scenario sia sempre piuttosto simile, al giocatore è data anche l'opportunità di dilettarsi in opere vandaliche degne di nota, come l'investitura dei pedoni senza penalizzazioni di sorta e spassosi viaggi all'interno di grandi magazzini!
Le missioni possono essere articolate in diversi punti e, con il proseguire del tempo, l'auto di Booth potrà danneggiarsi a causa delle botte prese contro edifici oppure per i danni causati dalle armi da fuoco dei nemici. Per ripristinare lo stato di salute (si fa per dire) della propria auto, si può ricorrere ai benzinai, all'interno dei quali viene aumentata la "Barra di energia" del veicolo. L'importante è ricordarsi dove questi siano ubicati e segnarlo idealmente sulla mappa della città che è richiamabile in qualsiasi momento con la pressione del tasto Select.
Le missioni mi sono sembrate piuttosto varie e la difficoltà del gioco è tutto sommato abbastanza calibrata: chi dovesse comunque stufarsi, potrà ricorrere al Time Trial Mode, una modalità di gioco in cui bisogna correre come dei forsennati inseguendo delle frecce e completando il circuito cittadino nel minor tempo possibile...
Inizialmente, pensavo che Auto Destruct fosse un giochino senza troppe pretese, ma dopo essermici accanito per diverse ore, mi sono reso conto che poi tanto male non è anche se all'inizio la sensazione di deja vu è stata fortissima (ho giocato parecchio anche a Die Hard Trilogy, lo ammetto).
Il movimento della macchina poi, mi è piaciuto davvero tanto e il sistema di controllo è risultato subito meno ostico dopo un paio di partite: anche le quattro visuali disponibili sono tutte molto giocabili e non fanno altro che aggiungere un pizzico di varietà. Insomma, giocando ad Auto Destruct mi sono divertito parecchio anche se mi rendo conto che non è un capolavoro: comunque sia rimane un gioco raccomandato a tutti gli amanti della freneticità e dei giochi di guida più in generale.
Molto, ma molto godibile!





Andrea "Ho scritto questa recensione in venti minuti" [E si vede. NdAlex] Della Calce

PLAYSTATION

GRAFICA	90
SONORO	88
GIOCABILITÀ	84
LONGEVITÀ	85

Grafica di buon livello (ma clipping a volte fastidioso), sonoro nella norma, giocabilità buona: globalmente appetibile. Le missioni, anche se abbastanza varie, potrebbero annoiare a lungo termine, ma c'è anche il TimeTrial! Insomma, un buon gioco: per molti, ma non per tutti...

Giochitalia
il primo **cash and carry** nel Lazio riservato ai rivenditori oggi è disponibile.

Distribuisce i grandi nomi per console

Importazione dei migliori titoli internazionali

Un considerevole risparmio in tempo e denaro

Ordini unici, facilità fiscale

Condizioni commerciali particolarmente favorevoli

Un modo di lavorare estremamente veloce

Costo zero di magazzino

Prezzi concorrenziali a quelli dei produttori

Una struttura snella e disponibile

Senza vincoli e obblighi di contratti

Consegne in giornata a Roma

Consegne 24 ore in tutta Italia (isole escluse)

Niente investimenti per il rivenditore

Giochitalia distribuisce esclusivamente ai rivenditori

Case rappresentate:

Giochitalia srl - Via Montepulciano 10/12/14/16/18 - 00183 Roma
Telefono 06/70393105 - 70393952 - 70305454- Fax 06/70304778

Tutti i marchi e nomi sono registrati e appartengono ai legittimi proprietari

La più affidabile rete in franchising italiana riservata ai rivenditori vi augura un felice 1998.

Tutti i marchi e nomi sono registrati e appartengono ai legittimi proprietari

Ordini unici, facilità fiscale

Magazzino cash and carry

Condizioni commerciali particolarmente favorevoli

Un considerevole risparmio in tempo e denaro

Un modo di lavorare estremamente veloce

Concessionaria ufficiale dei grandi nomi su console e CD-ROM

Vantaggi economici

Importazione dei migliori titoli internazionali

Costo zero di magazzino

Una struttura snella e disponibile

Giochitalia distribuisce esclusivamente ai rivenditori

Reso sull'invenduto

Consegne in giornata a Roma e in 24 ore in tutta Italia

Nessun addebito per la spedizione

Case rappresentate:

3D · Nintendo · PlayStation · C.T.O. · TEKNOS · LEADER · SEGA · BMG INTERACTIVE · HALIFAX · Logic 3

Giochitalia®

Giochitalia srl - Via Montepulciano 10/12/14/16/18 - 00182 Roma - Telefono 06/70393105 - 70393952 - 70305454- Fax 06/70304778

REVIEW

UEP SYSTEM

COOL BOARDERS 2

CORSA SU NEVE

90

GIOCATORI 1/2

COOL BOARDERS 2

Scusa, Duspa, un mio amico mi ha detto di chiederti com'è finita Roma-Udinese... tu lo sai?

Cool Boarders 2, sequel di uno dei giochi che mi fecero letteralmente impazzire qualche mese addietro... da allora, infatti, e a essere sinceri anche da molto prima, il mio cervello così stressato fa un po' di fatica a stare dietro alle mie azioni, il risultato è che parlo e in seguito apro la bocca creando un antiestetico effetto playback, correggo e poi scrivo, e, cosa ben più grave, faccio la pipì e poi mi scappa.

Tutte queste anomalie e discronie fisiche mi hanno reso un ragazzo insicuro, un po' psicotico e leggermente ipocondriaco. Pensa tu che ho l'assoluta certezza di aspettare un bambino, ma veramente, più passa il tempo, però, e più sono sicuro che questo piccolo individuo non sia un essere umano; infatti mi sta crescendo (pur senza manife-

stare alcun gonfiore) non nella pancia, bensì più in alto, all'altezza del petto, spostato leggermente verso sinistra. Ogni volta che

metto la mano in quel punto, lo sento battere, scalciare, e non appena mi spavento lui si mette a scalciare più velocemente come per prendermi in giro... è davvero una sensazione angosciante, meno male che svengo subito dopo, e quando mi ripiglio, lui è tornato a scalciare con calma, per poi aumentare finché non mi terrorizzo di nuovo e svengo un'altra volta; la cosa può andare avanti per ore, almeno fino a quando non rinvengo e non mi ricordo più chi sono, ma non dura per più di uno o due giorni.
Comunque sono convinto che prima o poi nascerà, e io sarò un buon padre per lui, gli insegnerò a tirare le testate, a puntare dove fa più male con gli autoscontri e lo chiamerò

Duspa... Duspa Sogni, suona bene no? Poi, tra l'altro avrà anche dei fratellini, perché me li sento già crescere, ma più debolini, nel collo e nei due polsi.
O.K., ora parliamo un po' del gioco: Cool Boarders 2 è bello; ecco, e ora torniamo a noi... eh, ma sto scherzando, come ti ingrifi subito, mamma mia, vabbè, ti ricordi del primo piccolo capolavoro targato Uep System? Insomma, lo scopo era di scendere giù per delle piste innevate ripidissime e insidiosissime mediantissimo una tavolissima da snowboard. Il bello era che: primo) scendere a velocità folli sfiorando alberi, pareti granitiche e saltando declivi mozza(ehhh)fiato era spassoso di brutto; secondo) compiere evoluzioni mai viste con un po' di allenamento era tutt'altro che complicato; e terzo) piacque sostanzialmente solo a me, quindi nessuno mi venne mai a rompere le scatole cercando di farmi sloggiare per fare una partita.

In effetti questo è un gioco molto atipico: o piace, o piace così così, o non piace... non ci sono vie di mezzo, c'è solo la certezza matematica di dover appartenere a un target, di essere incasellati, etichettati, emarginati e ghettizzati. Ebbene, io ho amato Cool Boarders 1, lo avrei sposato, lo avrei fatto felice, ma lui un giorno sparì, me lo portò via TMB, mi disse che era suo, che si voleva divertire un po' anche lui, ma io sapevo che lo faceva solo per i soldi. Comunque è una storia passata, ora c'è il suo seguito e questo lo si capisce perché dopo il suo nome c'è un due, ebbene, mi dispiace dirlo, ma è con la bocca piena che di-

co: prfeivlprmo (ma ho pensato: preferivo il primo). In effetti, questo Cool Boarders 2 è più vario, è più cattivo, è più bello graficamente (anche se mantiene l'orribile motore che non riesce a unire le texture), ma manca di quello spirito pionieristico che poteva vantare il primo episodio; è un po' come quando fecero la nuova serie di SuperCar, la

Trans Am era più veloce, più intelligente, più simpatica, ma la cara vecchia SuperCar che correva come una cagnolino quando uno psicolabile parlava con il suo orologio... era morta per sempre, uccisa dalla foga dell'innovazione a tutti i costi, anche se spesso si è raggiunto il limite.
Comunque, gran calma, non sto assolutamente dicendo che questo non sia un bel giocone, anzi, come ho già detto pecca solo

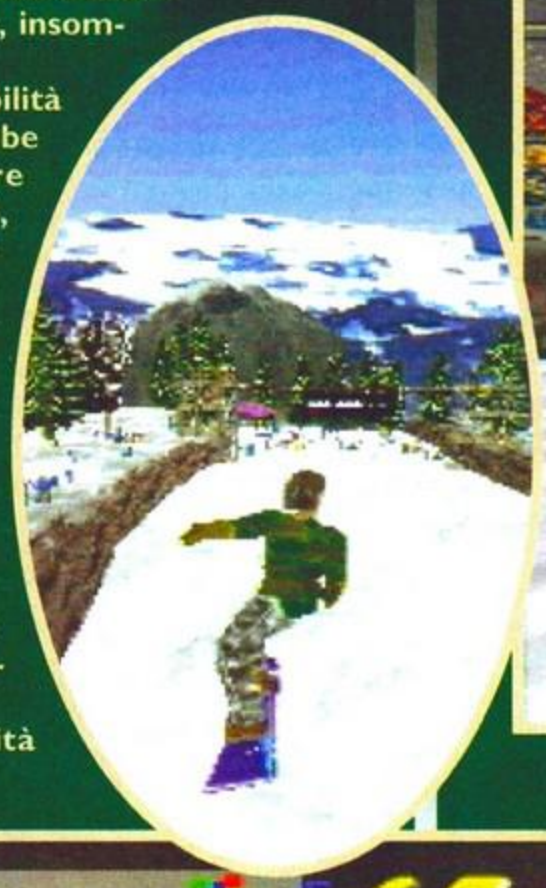
leggermente in carisma, fattore che può benissimo essere sacrificato o tralasciato se altre voci molto più importanti come giocabilità e longevità soddisfano appieno, e in questo caso è così.
Le opzioni presenti sono piuttosto numerose, e dove nel primo "Cool" si poteva semplicemente affrontare da soli le tre piste proposte, per riuscire (dopo essersi qualificati primi nelle tre classifiche) ad ottenere tavole più operative e due piste in più, in questo seguito avrai la possibilità di scegliere tra quattro differenti specialità, e cioè: Competition, Freestyle, Big Air e Half Pipe. Il primo ti vedrà alle prese con ben dieci

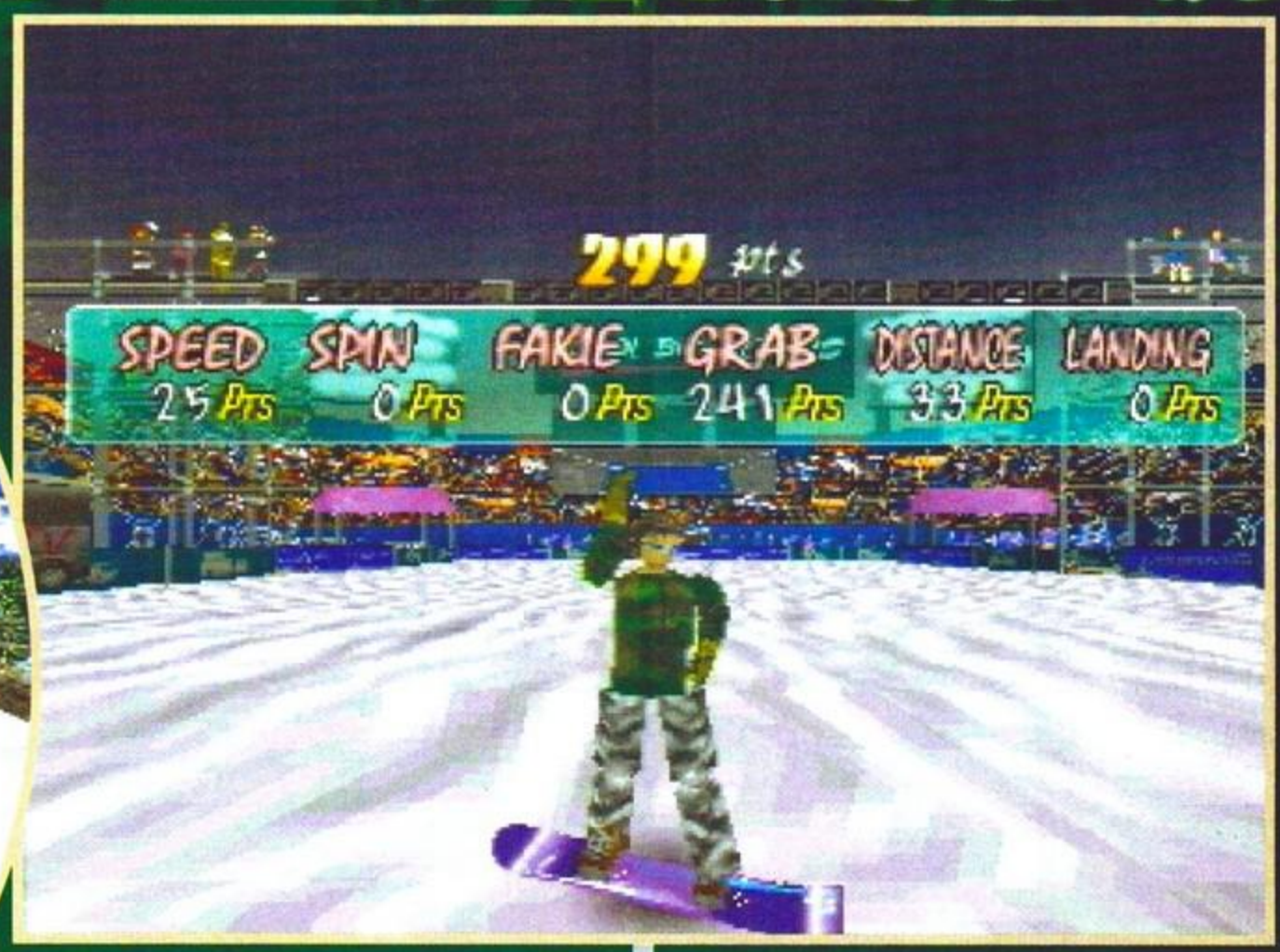
tracciati differenti in una sorta di campionato contro otto avversari, tutti molto scorretti e altrettanto caparbi; interessante è la determinazione dell'ordine di partenza, che non dipenderà dal piazzamento ottenuto nella gara precedente, come per la maggior parte dei giochi di corsa, bensì nei punti ottenuti in una prova (che si articola in due manche) di salto... maggiori saranno i punti ottenuti e minore sarà il ritardo accumulato sul primo che partirà (ovviamente se ti classificherai primo, i punti ti serviranno per accumulare secondi sui tuoi avversari e farti la gara più tranquillamente). Ben inteso, sia chiaro che in questo campionato l'unica cosa importante è arrivare al traguardo, quindi potrai anche fare a meno di saltare.
Freestyle è esattamente la stessa modalità che era presente nel primo Cool Boarders, cioè dovrai affrontare le prime tre piste proposte e qualificarti primo nelle tre classifiche che compongono ogni singola pista, e cioè punti totali (tempo più evoluzioni),

tempo record, e il massimo dei punti ottenuti nelle evoluzioni; grosso difetto di questa opzione è che anche arrivando primo non otterrai niente, perché le tavole potrai già selezionarle tutte dall'inizio (così come nella Competition) e piste in più comunque non te ne verranno date... manca il mordente, insomma.

Le altre due possibilità di gioco (in entrambe si devono eseguire delle evoluzioni), onestamente, lasciano un po' il tempo che trovano; diciamo che ti saranno molto utili per impratichirti della tecnica nelle evoluzioni in aria, ma in fatto di divertimento puro, credo lascino un po' a desiderare.

Oltre alle possibilità





di gioco offerte, non dimentichiamoci l'opzione per due giocatori che garantisce una longevità anche dopo aver terminato il gioco e l'utilissima possibilità di potersi disegnare la propria tavole come si vuole, e con questo non intendo che la si può fare a forma di bambola gonfiabile, ma che la si può personalizzare disegnandoci sopra (e sotto) quello che si vuole.

Graficamente come ho già accennato non è affatto male: lo scrolling è fluidissimo e il clipping difficilmente fa saltare fuori i fondali di colpo, d'altro canto la non perfetta unione delle texture può in certi casi risultare fastidiosa. La varietà delle piste, comunque, fa perdonare gran parte degli errori di programmazione, che comunque saranno notati solo da un occhio che si mette davanti al televisore per trovarli a tutti i costi, sono infatti molto ben strutturate, ricchissime di stradine, bivi e scorciatoie che probabilmente non riuscirai mai a imbroccare a causa del loro incasinatissimo ingresso.

Il sonoro è rocchettaro come era prevedibile che fosse, mentre il parlato digitalizzato e gli effetti, potevano sicuramente essere meno ossessivi più vari e più coinvolgenti.

La giocabilità, infine, si posiziona sicuramente su alti livelli in caso che piaccia il genere, del resto io ci ho giocato veramente una cifra e fino a quando non mi sono fatto prendere da Diddy Kong Racing, non c'era altro gioco che potesse distrarmi. Certo, il fatto che non ci siano piste aggiuntive o altro ne limita un po' la longevità, ma per il resto ci siamo.

Raffaele Sogni

PLAYSTATION

GRAFICA	90
SONORO	92
GIOCABILITÀ	92
LONGEVITÀ	93

Indubbiamente un seguito che perde un po' di carisma rispetto alla versione precedente; è fuori discussione, comunque, che rimanga un titolo divertente e longevo, anche se dedicato a un pubblico che apprezza le manovre spericolate in un gioco di corsa non proprio convenzionale.

Amici del Gioco

CORSO ROMA 48 • 10024 MONCALIERI

Ordinare è facile:
✓puoi telefonare al 011/606.89.19
✓puoi faxare al 011/606.89.85
✓parli Internhet: E-MAIL:AMICI @ INRETE.IT

PREZZI ESCLUSIVI PER CORRISPONDENZA

PUNTO VENDITA
C.so Roma, 48 • Moncalieri • TORINO

IMPORTANTE!!!
Per tutti i titoli non elencati, comprese le novità, telefonate al 011/606.89.85

RITIRO E PERMUTA dell'USATO

NINTENDO 64

NINTENDO 64

CONSOLLE	L.	299.000
ACC. MEMORY CARD	L.	49.000
ACC. MEMORY CARD 1 MB	L.	59.000
ACC. JOYPAD ORIGIN.	L.	49.000
BIO FREAKS		TELEFONARE
BLAST CORP	L.	139.000
CLAY FIGHTER 63 1/3	L.	149.000
CLOK TOWER		TELEFONARE
DARK RIFT		DISPONIBILE
DIDDYS KONG RACING	L.	129.000
DOOM 64	L.	129.000
DUKE NUKEM 64		TELEFONARE
EXTREME G	L.	149.000
FIFA '98	L.	139.000
FIFA SOCCER	L.	99.000
GOLDEN EYE	L.	129.000
HEXEN		TELEFONARE
INT. SUPER STAR SOCCER 64	L.	149.000
JOHN MADDEN		TELEFONARE
KILLER INSTICT	L.	159.000
YOSHI ISLAND		TELEFONARE
LAMBORGHINI A. C.	L.	149.000
LIVEWORD SOCCER (JAP)		TELEFONARE
MACE THE DARK AGE	L.	169.000
MARIO KART	L.	109.000
MISSIONE IMPOSSIBILE		TELEFONARE
MISTIF MAKERS		TELEFONARE
MORTAL KOMBAT TRILOGY	L.	169.000
MULTI RACING CHAMPIONSHIP	L.	139.000
NAGANO WINTER OLYMPICS 98		TELEFONARE
NBA PRO 98		TELEFONARE
POWER LEAGUE (USA)		TELEFONARE
REV LIMITS		TELEFONARE
STAR FOX	L.	159.000
STAR WARS + RUMBLE PACK	L.	159.000
STAR WING		TELEFONARE
SUB ZERO (USA)		TELEFONARE
SUPER MARIO 64	L.	109.000
TETRISPHERE	L.	109.000
TOP GEAR RALLY	L.	139.000
TUROK	L.	149.000
VOLANTE + PEDALI	L.	139.000
ULTYRA SOCCER		TELEFONARE
WAVE RACER	L.	109.000
WAYNE GRETZKY 3-D HOCKEY	L.	139.000

PLAYSTATION

PLAYSTATION CONSOLE ITALIANA + GIOCO		OFFERTA
ACC JOYPAD PAL	L.	39.000
ACC LINK CABLE PAL	L.	39.000
ACC MEMORY CARD PAL	L.	39.000
ACC MOUSE PAL	L.	59.000
ACTUA SOCCER 2	L.	89.000
AIR RACE	L.	89.000
BROKEN SWORD	L.	89.000
BROKEN SWORD 2	L.	92.000
BUBBLE BOBBLE 2		TELEFONARE
BUST A MOVIE III	L.	69.000
CARMAGEDDON		TELEFONARE
CART WORLD SERIES		TELEFONARE
CASTELVANIA	L.	95.000
COLONY WARS	L.	92.000
COOL BOARDES 2	L.	92.000
CONSTRUCTOR		TELEFONARE
CRASH BANDICOOT		OFFERTA
CRASH BANDICOOT 2	L.	92.000
CROC		TELEFONARE
DARKLIGHT CONFLICT	L.	79.000
DEATHTRAP DUNGEON		TELEFONARE
DIE HARD TRYLOGY	L.	79.000
DISCWORLD 2	L.	89.000
DUKE NUKEM 3D		OFFERTISSIMA
FATAL FURY	L.	79.000
FIFA '97	L.	65.000
FIFA '98	L.	92.000
FINAL FANTASY VII		TELEFONARE
FORMULA 1 '97		OFFERTISSIMA
FORMULA KARTS	L.	89.000
GEX ENTER THE GECKO		TELEFONARE
G POLICE	L.	89.000
GRAN TURISMO		TELEFONARE
GRAN TOUR RACING		TELEFONARE
HERCULES	L.	89.000
INDIPENDENCE DAY	L.	79.000
INT. SUPER STAR SOCCER PRO	L.	95.000
JACK NICKLAUS		TELEFONARE
MARVEL SUPER HEROES	L.	89.000
METAL GEAR SOUND		TELEFONARE
MICROMACHINE 3D	L.	92.000
MOTO RACER	L.	92.000
NAGANO WINTER OLYMPICS 98		TELEFONARE
NAMCO MUSEUM V.S.	L.	89.000
NBA LIVE 97	L.	59.000
NHL 97	L.	59.000
NIGHTMARE CREATURES	L.	92.000
NUCLEAR STRIKE	L.	89.000
ODDWORLD: ABE'S ODYSSEI	L.	92.000
ONE		TELEFONARE
PANDEMONIUM	L.	79.000
PANDEMONIUM 2	L.	89.000
PARAPPA THE RAPPA	L.	79.000
PAX CORPUS	L.	92.000
POWER SOCCER 2		TELEFONARE
PSYCHIC FORCE	L.	79.000
RAGE RACER	L.	92.000
RAPID RACER	L.	89.000
RED ALLERT		OFFERTISSIMA
RESIDENT EVIL DIRECTORS	L.	89.000
RIVEN		TELEFONARE
ROAD RASH 3D		TELEFONARE
ROSCO McQUEEN		TELEFONARE
SENIBLE SOCCER 2000	L.	92.000
SHADOW MASTER	L.	95.000
SINDACATE WARS	L.	85.000
SPICE WORLD	L.	49.000
SOUL BLADE	L.	92.000
SUI KODEN	L.	92.000
SUPER PANG COLLECTIONS		TELEFONARE
STEEL REIGN		TELEFONARE
STREET FIGHTER EX 3D	L.	89.000
TEST DRIVE 4		TELEFONARE
TEKKEN 2	L.	92.000
THE LAST REPORT	L.	89.000
THE LOST WORLD	L.	92.000
THE NEED FOR SPEED II	L.	85.000
THEME HOSPITAL		TELEFONARE
TIME CRISIS + PISTOLA	L.	149.000
TOCA TOURING CAR		OFFERTA
TOMB RAIDER	L.	69.000
TOMB RAIDER 2	L.	95.000
TOTAL NBA '97	L.	79.000
TRASPORT TYCOON	L.	89.000
V-RALLY		OFFERTISSIMA
V. VOLLEY		TELEFONARE
VANDAL HEARTS	L.	95.000
WAR KRAFT 2	L.	79.000
Z		TELEFONARE

IMPORTAZIONE DIRETTA DAGLI USA TELEFONARE.

PlayStation

PLATINUM DA L. 42.000

AIR COMBAT PLAT - BUST A MOVIE 2 PLAT - FADE TO BACK PLAT - FIFA 96 PLAT - ACTUA SOCCER PLAT - INT. TRACK & FIELD - LOADED PLAT - ALIEN TRILOGY PLAT - RIDGE RACER PLAT - RAYMAN PLAT - TEKKEN PLAT - TOSHIDEN PLAT - WIPEOUT PLAT - DESTRUCTION DARBY PLAT - THE NEED FOR SPEED - TRUE PINBAL - RIDGE RACER REVOLUTION - INT. TRACK & FIELD - WIPE OUT 2097 - THUNDERWACK 2

VASTO ASSORTIMENTO USATO SUPERNINTENDO E MEGADRIVE a partire da L. 39.000

CONSOLLE a prezzi IMBATTIBILI • TELEFONARE

METAL GEAR SOLID
TELEFONARE

DISPONIBILE A GENNAIO

SEGA SATURN

ACC SATURN CONSOLE		OFFERTA
ACC ADATTATORE UNIVERSALE	L.	59.000
ACC. JOYPAD	L.	49.000
ATLANTIS		TELEFONARE
BUST A MOVIE 3		TELEFONARE
BUSTER BROS		TELEFONARE
COMMAND & CONQUER	L.	89.000
CRIPT KILLER		TELEFONARE
CROC	L.	92.000
DARKLIGHT CONFLICT	L.	89.000
DRAGON BALL Z 2		TELEFONARE
DUKE NUKEM 3D	L.	99.000
FIFA '98	L.	92.000
FIGHTING FORCE	L.	99.000
FORMULA KARTS	L.	105.000
JURASSIC PARK		TELEFONARE
LAST BRONX		TELEFONARE
LOST WORLD		TELEFONARE
MANX TT	L.	89.000
MARVEL SUPER HEROES		TELEFONARE
MICROMACHINE V3	L.	99.000
NBA LIVE 98	L.	92.000
NFL QUOTERB. 98		TELEFONARE
PANDEMONIUM	L.	89.000
QUAKE	L.	105.000
RAYMAN	L.	69.000
RESIDENT EVIL	L.	99.000
SEGA TOURIN CAR	L.	105.000
SONIC JAM		TELEFONARE
SONIC R	L.	105.000
SYBDACATE WARS		TELEFONARE
VIRTUA COP 2	L.	69.000
VIRTUAL FIGHTER 2	L.	69.000
VIRTUAL RANCING	L.	59.000
WAR KRAFT 2	L.	89.000
WIPE OUT 2097	L.	89.000
WORLD WIDE SOCCER 97	L.	69.000
WORLD WIDE SOCCER 98		OFFERTA
X-MEN	L.	59.000

CONTATTACI PER LE SUPER OFFERTE CHE POSSIAMO FARTI E PER LE NOVITÀ USA SUL MERCATO DI QUESTO MESE.

ATTENZIONE: I GIOCHI CON IL SIMBOLO (S) VICINO SONO TITOLI NOVITÀ ANCHE PER IL SATURN.

N.B. I prezzi possono variare senza preavviso Puoi ordinare tutti i giorni al 011/606.89.19

Tutti i nomi e marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari

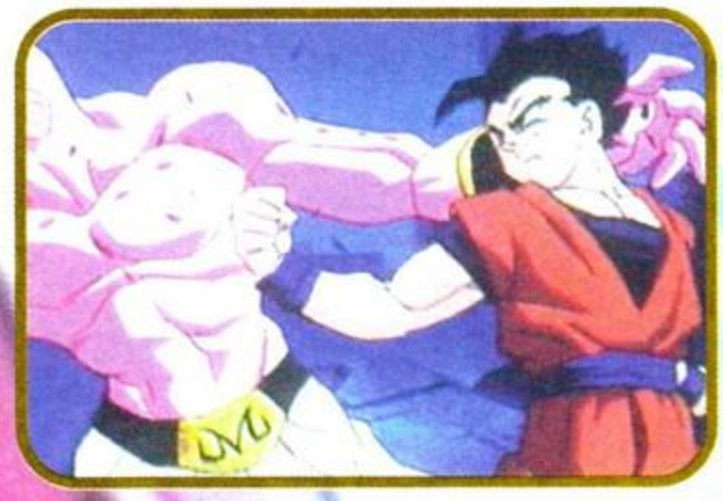
BANDAI

DRAGONBALL FINAL BOUT

PICCHIADURO

79

GIOCATORI 1-2



Gioite o paciocosi lettori, il baco si sta aprendo e una meravigliosa farfalla sta per spiegare le ali...

No cari amici, non mi sono pippato una pista lunga come la tangenziale est e neanche ho impegnato al banco dei pegni sotto casa il mio fantomatico cervello ma anzi, i 3 neuroni che in esso scorrazzano in lungo e in largo si sono scontrati donandomi un raro attimo di lucidità che ho deciso di sprecare con un bellissimo momento di pura riflessione sul sociale. Avrete certamente capito che la splendida metafora iniziale ha il preciso scopo di riempire il cappello in cui non sapevo cosa scrivere, quello secondario di donare un raro momento di poesia in queste pagine e infine quello di introdurre un discorso che mi sta molto a cuore. Ma vi siete accorti di come il videogioco stia assumendo sempre più importanza in questo triste mondo? In Giappone è da tempo parte integrante della cultura, ma anche noi Italiani, nel nostro piccolo, ci stiamo dando da fare. Per esempio ho notato nelle ultime partite in tv che molti dei cartelloni che circondano il campo pubblicizzano varie piattaforme e persino singoli videogiochi, i quali sono anche diventati, sotto Natale, sponsor di trasmissioni di un certo rilievo (sto pensando a Target e a Sarabanda con Enrico Papi, il lobotomizzato per antonomasia). Insomma, è innegabile che l'interesse per i "giochini elettronici", come li chiama mia nonna, stia crescendo un po' dappertutto e questo non può che far piacere a chi, come me e molti di voi, li difende sin dalla notte dei tempi contro tutto e contro tutti. Ora possiamo gioire perché in fondo in fondo è anche merito mio, tuo e suo se il videogame e chi lo fruisce non sono più considerati dei diversi dalla società (ma guarda che bel discorso dai profondi risvolti socioculturali ho messo in piedi... ehi, ma allora non è vero quello che dice la gente...io un cervello ce l'ho...

IMPORT

DRAGON BALL FINAL BOUT

yuuuhh! Mamma, mamma ho anch'io il cervello, devi smetterla di dire che da grande farò il soprammobile nell'ufficio di papaaaaaahhhh... porca miseria sono caduto di nuovo dalla mensola).
Ma chiudiamo qui l'angolo del cerebroleso; è arrivato il momento di dare uno scopo all'accozzaglia di parole che decora queste pagine. Allora, cosa ci ha portato di bello mamma Bandai? A questo punto tutti si aspettano che scriva una cretinata del genere: "Miiii mamma, voglio una novità, qualcosa di buono e del cioccolato". Ma io sono furbo come una faina e non lo faccio. In realtà l'ultimo nato della casa giapponese è l'ennesimo picchiaduro basato sui personaggi di Dragonball (peccato, io volevo una sorpresa...). Fino ad ora direi che i titoli ispirati all'opera di Akira Toriyama non hanno brillato e questo purtroppo, ve lo dico subito, non si eleva dalla massa. Eppure sono convinto che basterebbe un gioco mediocre abbinato ad un nome di richiamo come questo per ottenere un prodotto di successo.

Primo aspetto deludente sono le modalità di gioco, ridotte a quattro: Battle Mode (da solo o contro un amico), torneo Tenkaichi e Build Up. La prima modalità è forse quella che lascia più amaro in bocca visto che non è presente un vero e proprio story mode con (magari) qualche filmato a cucire i vari combattimenti. Il tutto si riduce ad affrontare i personaggi scelti a caso dal computer fino allo scontro col boss finale (peraltro tristissimo, ma di questo parlo dopo). Il torneo altro non è che una griglia che parte dai quarti di finale per organizzare una sfida con sette avversari umani. Il Build Up mode, infine, vi consentirà di accrescere le caratteristiche del vostro personaggio a mano a mano che combattete e di salvarle su Memory Card. La stessa opzione era presente in 'Ultimate battle 22', il fratello minore di questo titolo, e possono essere ripresi i salvataggi di allora usandoli come punto di partenza. Questa modalità avrebbe potuto essere interessante e divertente. Non uso il condizionale per mostrare la mia eccelsa conoscenza della grammatica italiana (anche perché ancora non conosco perfettamente i segreti più intimi del passato remoto) ma perché, per quanto sia bella l'opzione, se il gioco è 'na ciofeca... be', avete capito.
Gli incontri avvengono a un solo round con una doppia barra posizionata nella parte alta dello schermo. Quella superiore è la classica energia presente in tutti i picchiaduro, l'altra si consuma eseguendo i colpi speciali e, quando termina, causa lo stordimento del personaggio per qualche secondo, lasciandolo inerme di fronte all'avversario.
I tasti del pad sono quasi tutti utilizzati: tre per l'attacco (pugno, calcio e colpi di energia) e uno per la parata; i tasti superiori invece servono a volare per lo schermo. Questa possibilità aggiunge qualche freccia all'arco di questo gioco, perché i combattimenti aerei sono molto più frenetici di quelli sul terreno, macchinosi e ripetitivi. Comunque anche in volo si ha qualche problema ad allinearsi con l'avversario per scagliare le scariche di energia, così ci si rincorre per lo schermo come dei beoti per interi minuti.
Le combo sono presenti sotto il nome di

'Meteo Smash', una serie di colpi che si può concatenare più o meno all'infinito e può essere interrotta solo prendendo il tempo giusto e inserendosi col proprio attacco nella sequenza dell'avversario. Se tutto ciò non vi rallegra, potete sempre disattivare le Meteo Smash nel menu delle opzioni.
I personaggi tra cui scegliere, coi vari cheat, diventano 17, un buon numero. Devo però rimarcare che ci sono anche troppe versioni dello stesso personaggio (4 per Goku), e mancano invece alcuni miti del fumetto e della serie animata come il grande Crillin. Approposito di personaggi, voglio spendere due parole di mestizia per il boss finale, tale 'Vegeta Bebe', uno squallidissimo scimmione grosso come un palazzo (che mio cugino che c'ha due anni lo disegnava meglio), dotato di una massa cerebrale inversamente proporzionale a quella corporea.
Come avevo accennato prima, ci sono dei super attacchi differenti per ogni personaggio che si possono effettuare mediante una semplice combinazione di tasti, ma sono abbastanza inutili. Durante l'esecuzione, infatti, il gioco si interrompe per mostrare un brevissimo filmato in cui il personaggio si prepara, e questo dà tutto il tempo all'avversario di schivare il colpo o addirittura di rimandacelo indietro. Insomma ho sparato dieci volte l'onda Kamehameha con Goku e almeno otto me la sono presa in faccia io, al che ho pensato: "Qui c'è qualcosa che non va". E, in effetti, qualcosa che non va c'è: è assolutamente inutile tentare difficili attacchi o preparare elaborate tecniche, io alla prima partita ho finito il gioco, al livello medio e in venti minuti, volando continuamente addosso al mio avversario e pigiando i tasti come un tarantolato ed assolutamente a caso. Capirete cari lettori che dire questo di un beat 'em up non gli fa certo onore.
La grafica alterna alti e bassi: bello il filmato iniziale così come la caratterizzazione dei personaggi, composti però da pochi poligoni e animati non troppo bene. Gli sfondi invece sono da ictus cerebrale: piatti, spogli e tutti uguali. Le musiche non sono male ma le voci dei personaggi in giapponese sono, sinceramente, un po' ridicole (potrebbe essere la voce di Raffo dopo che ha inspirato una bombola d'elio). Di giocabilità e longevità ho parlato diffusamente nella recensione, quindi non mi resta che rimarcare le caratteristiche positive di questo gioco: la copertina è tutta colorata, il CD è perfettamente rotondo e... Non mi viene in mente altro.

Andrea "Jona" Loiudice

PLAYSTATION

GRAFICA	81
SONORO	79
GIOCABILITÀ	77
LONGEVITÀ	80

Un gioco che non regge il confronto con gli ultimi prodotti usciti sul mercato. L'ennesimo titolo insufficiente, dedicato all'universo di Dragonball, che può dare qualche soddisfazione solo ai fan sfegatati.

A GENNAIO
SOLO PER PLAYSTATION

PSYGNOSIS

Distribuito da: **Sony Computer Entertainment Italia S.p.A.**
www.playstation.it

"PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1997 Psygnosis Ltd.
Power Soccer 2, Psygnosis and the Psygnosis Logo are trade marks or registered trade marks of Psygnosis Ltd.

PlayStation

ECCEZIONALE NOVITA'

IN TUTTE LE LIBRERIE E FUMETTERIE

INTERPLAY

CLAY FIGHTER 63 1/3

PICCHIADURO TUTTO MATTO

86

GIOCATORI 1/2

CLAY FIGHTER 63 1/3

"Mamma, mamma, mi compri il pongo?"
"NO".

REVIEW

Sono passati ormai quattro anni da quando il primo Clay Fighter vide la luce per la prima volta; allora era il tempo della grande rivalità tra il Mega Drive il Super Nintendo (console che appunto ebbe l'onore di far conoscere Clay Fighter), il tempo delle lettere di lettori che si arrabbiavano o perché venivano recensiti meno giochi per la propria console rispetto a quella dell'amico; il tempo in cui i picchiaduro erano esclusivamente in bitmap e nessuno si lamentava, insomma, era tutto come adesso soltanto che i picchiaduro sono poligonali.
Quattro anni fa io stesso non ero molto diverso da adesso, certo, magari avrò visto qualche centinaio di giochi in più, ma nel complesso se quattro anni fa avessi pensato a cosa avrei fatto o

LOTTATORI O LOTTAMUCCHE?

Giusto per darti una vaga idea di chi potrai utilizzare durante il gioco, eccoti una breve lista degli ignoranti in questione.

BAD Mr. FROSTY
E' in sostanza il protagonista del gioco, era presente anche nel primo Clay Fighter per Super Nes e si è passato anche le edizioni seguenti.
Se Marco avrà avuto voglia di mettere le immagini dei lottatori, potrai notare quanto sia affascinante questo personaggio. Diciamo che potrebbe essere considerato una sorta di Duspa di neve; voci abbastanza insistenti, infatti, asseriscono che il vecchiardo redazionale, nelle notti di plenilunio, ami particolarmente sbattersi nel frigo e cimentarsi nella sua rinomata arte dello sbocco autoindotto... così il cibo si conserva meglio, dice lui.
A parte tutto Bad Mr.Frosty è particolarmente efficace quando si mette a distribuire pedate e quando prende la forma di un'enorme palla di neve.

BLOB
Una volta tanto il mio personaggio preferito non è il più cattivo e grosso di tutti, bensì un essere schifoso e repellente però molto carismatico (spirito di identificazione?). Questo insolito ammasso di muco verde riesce, mentre combatte (o forse anche a casa), ad assumere le forme più stravaganti che mi sia mai capitato di vedere; non sarà difficile, infatti constatare quanto sia bravo a far male diventando un martello pneumatico o una macchinina, oppure ancora quanto sia doloroso riceverlo addosso sotto forma di palla di cannone sparata da se stesso o di aeroplano, o ancora di scure o di martello. Insomma un vero trasformista a piede libero, e soprattutto in possesso della stoffa del vero guerriero.

BONKER
E' lui, è Marco; certo, a dirla tutta Marco non si è mai messo i guanti bianchi, ma per il resto non ci sono differente: apparentemente sembra discretamente calmo e quieto (come Fonzie), ma basta un nonnulla che tira fuori gli scherzi più imbecilli, come arrivarti da dietro quatto quatto con un bel CD e spaccartelo davanti agli occhi (lo ha fatto veramente, e io l'ho lasciato pure vivere), oppure cose più elaborate come il lancio della console a tradimento, e altre simpaticonate di cui si pente subito dopo, ma comunque non prima di vederti sanguinante. Ecco Bonker è un po' come lui, scherzoso, ma allo stesso tempo mostruosamente sadico e pericoloso; non sottovalutarlo mai, perché non si sa mai cosa potrebbe escogitare per farti uscire di scena.

HOUNGAN
La prima parola che si sentì pronunciare da questo esemplare molto simile a Paolone fu: "Lo sai perché mi chiamano Houngan?". Beh, ovviamente questa è una leggenda, perché nessuna delle persone che udirono questa frase rimase in vita abbastanza a lungo per raccontarlo.
Il suo credo religioso gli fa assumere atteggiamenti un po' ostili verso gli altri, quindi se ne va in giro con un pollo che non esita a lanciare dietro il malcapitato che lo incrocia o non di rado rinuncia ad utilizzare terribili sortilegi a scapito del nemico. Un vero carognone il nostro Houngan... Hulk, per gli amici.

KUNG-POW
In ogni picchiaduro del mondo c'è il personaggio inutile che le prende da tutti anche se fa il figo, ecco questo è il caso di Kung-Pow; un vero fallito in pigiama che possiede l'intelligenza di un criceto e le movenze di un gatto a cui sono stati tagliati i baffi. C'è poco da dire su questo lottatore: è giallognolo, dai piedi enormi e dalle mani ancor più grosse... ad aprire i cancelli dell'Alfa Romeo bisognerebbe mandarlo!

TAFFY
Fatto interamente di stanghette di plastica, questo buffo lottatore non è da sottovalutare; a parte il fatto che è incarognito mica da ridere, grazie alle sue fattezze è in grado di arrivare a colpire a distanze considerevoli, quindi di sorpresa... risultato: un sacco di botte.
Le mosse che riesce a inventare sono quasi tutte piuttosto dolorose, ma con un po' di tecnica difensiva non dovresti avere grossi problemi a vincere; in caso contrario ti troverai davanti a due possibilità, vincere o perdere, ma ricordati: non può piovere per sempre.

ICKY BOD CLAY
Prendi una zucca con tutta la radice, metti attorno alla radice uno straccio viola, cosa ottieni? Esatto, una zucca con uno straccio viola sulla radice, visto però che nel magico mondo dei videogheim tutto si può avverare, ecco che la zucca diventa un temibile lottatore con tanto di tecnica di combattimento e mosse speciali. La tristezza di questo personaggio è paragonabile a quella che Alex riesce a trasmetterti per telefono (scherzo Alex, pucci pucci, ghiri ghiri)[gu, gu... NdAlex]. Non a caso, infatti, è forse l'unico che fa un male considerevole, ma non è minimamente divertente... fuori luogo.

cosa sarei stato nel 1998, probabilmente mi sarei visto con la pancia gonfia di birra, su una poltrona semisfondata, circondato da ri-

fiuti di una frugale cena ordinata a un fast food, e a guardarmi una bella partita con protagonista l'Udinese; beh, in effetti, a parte la pancia gonfia di birra, le mie previsioni non sarebbero state poi così azzardate, ma questa è un'altra storia, e forse un'altra recensione.

Oggi, quindi, siamo qui tutti allegramente riuniti per giudicare questo nuovo episodio di Clay Fighter che, a dispetto di quanto si potrebbe dedurre dal titolo, non è il sessan-

tatreesimo, né tantomeno la terza parte di un intero. E allora qual è l'arcano motivo di una numerazione del genere? Ma come, non

l'hai ancora capito? Ma è chiaro, il gioco vuol fare il simpatico, quindi ai programmatori è sembrato giusto far sbellicare di risate l'acquirente fin dalla prima occhiata alla confezione... ah, ah, ah, oh, oh, oh, maccherridere, certo che questo titolo fa proprio fare ri-

sate pazze, complimenti davvero.
Ma lasciamo perdere il titolo, che tanto è evidente che sia stato scopiazzato dalla saga de "Una pallottola spuntata", e passiamo di gran carriera al gioco, che ci riserva risate ancor (se possibile) più briccone: la struttura è decisamente innovativa: infatti vedrà il giocatore sfidare l'avversario che (attenzione) potrebbe anche essere umano, all'interno di una sorta di arena (quella delle confezioni di fagioli surgelati). Il bello è che i due lottatori dovranno far uso di tutte le proprie energie e conoscenze per avere la meglio sull'altro, quindi via di colpi segreti scaturiti da difficili combinazioni, e poi ancora dai di colpi speciali ottenibili quando una barra energetica supplementare raggiunge la carica massima. Eh, ma non è mica finita qui neh! Eh no, grazie all'alta tecnologia messa a disposizione dal Nintendo 64, alla Interplay sono riusciti anche, e probabilmente sgobbando non poco, a far ruotare l'asse su cui combattono i due lottatori, dando quindi un vago sentore di tridimensionalità al gioco che in realtà è in tutto e per tutto bidimensionale (molto di più di quanto lo fosse, per capirci, Tekken 2). Fortunatamente, però, ci sono due fattori che salvano da un votaccio questo Clay Fighter ecc., e cioè l'ottima idea di inserire i combattenti non in un ambiente fisso, che al massimo ruota come succede per tutti i picchiaduro dell'ultima generazione, ma in livelli che possono risultare anche molto vasti; qui occorre l'esempio chiarificatore di Raffo (musichetta di presentazione): mettiamo che un conflitto inizi nel cortile tetro e sinistro di una casa stregata, il combattimento ha inizio, e dopo essersele date di santa ragione, e dopo che lo schermo ha ruotato di qualche grado, uno dei due personaggi si ritrova con le spalle rivolte verso la porta della casa; ebbene, nel caso colui che sta con le spalle rivolte verso la porta

venga spinto, o inciampi o scivoli verso la porta stessa, la sfonderà, e la tenzone (dopo un breve scrolling del livello) proseguirà all'interno della casa. Ma non è finita qui, al di là del fatto che allo stesso modo si potrà uscire, in caso che uno dei due personaggi riceva un pugno o un calcio dal basso verso l'alto, questi potrebbe schizzare al piano di sopra, quindi si cambierebbe nuovamente ambientazione e così via. Beh, come idea non è davvero male, soprattutto se si considera che bene o male ogni livello permette di fare questi cambiamenti di scenario, e che quelli possibili sono sempre numerosi. L'altro fattore di cui ho accennato precedentemente è la totale demenzialità che traspare da ogni poro del gioco, ovviamente sono i personaggi a fare il grosso del lavoro, garantendo delle animazioni molte volte davvero comiche (primo fra tutti il Blob), senza per questo tralasciare una buona quantità di mosse disponibili e una discreta tecnica di attacco. Purtroppo tutto questo avviene se si gioca contro un amico, perché in caso contrario è sufficiente avere un po' di esperienza in picchiaduro bidimensionali, per capire immediatamente come eseguire le mosse più dolorose o quando sia il momento per mettersi in parata.

Sempre parlando dei personaggi, bisogna dire che i programmatori non hanno avuto una gran fantasia nell'inserirli in questo nuovo episodio; ben sei lottatori su nove sono gli stessi del primo Clay Fighter, poi, certo, ci sono anche delle interessanti new-entry come Earthworm Jim, ma nel complesso l'idea è quella che alla Interplay non si siano voluti sbattere per studiare l'identità di nuovi combattenti.

Gli incontri vengono disputati in un solo round con due barre energetiche, nel senso che è come se ne si avesse una sola, ma lunga il doppio; questo in sostanza serve per non interrompere l'azione con interruzioni noiose e superflue.

Con questo ho concluso, spero di essere stato di tuo gradimento, e ci sentiamo alla prossima, buona serata e buona continuazione. Sono proprio andato.

Raffaele Sogni

NINTENDO 64

GRAFICA	92
SONORO	90
GIOCABILITÀ	85
LONGEVITÀ	84

A parer mio questo gioco è in ritardo di qualche anno, non dico infatti che graficamente sia malvagio, così come non dico che non sia divertente assistere alle varie animazioni dei personaggi; ma diamine, possiede una struttura obsoleta e stragiocata... è avvilente constatare come l'intelligenza artificiale degli avversari sia inesistente, con attacchi più scontati di un paio di mutande ai saldi stagionali di un grande magazzino...

COLONY WARS

UNISCITI ALLA LOTTA. COMBATTI PER LA LIBERTÀ.

Distribuito da: **Sony Computer Entertainment Italia S.p.A.** - www.playstation.it

- PlayStation and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1997 Psygnosis Ltd. Colony Wars, Psygnosis and the Psygnosis Logo are trade marks or registered trade marks of Psygnosis Ltd.

HASBRO/SONY

FROGGER

SIMULATORE DI RANA

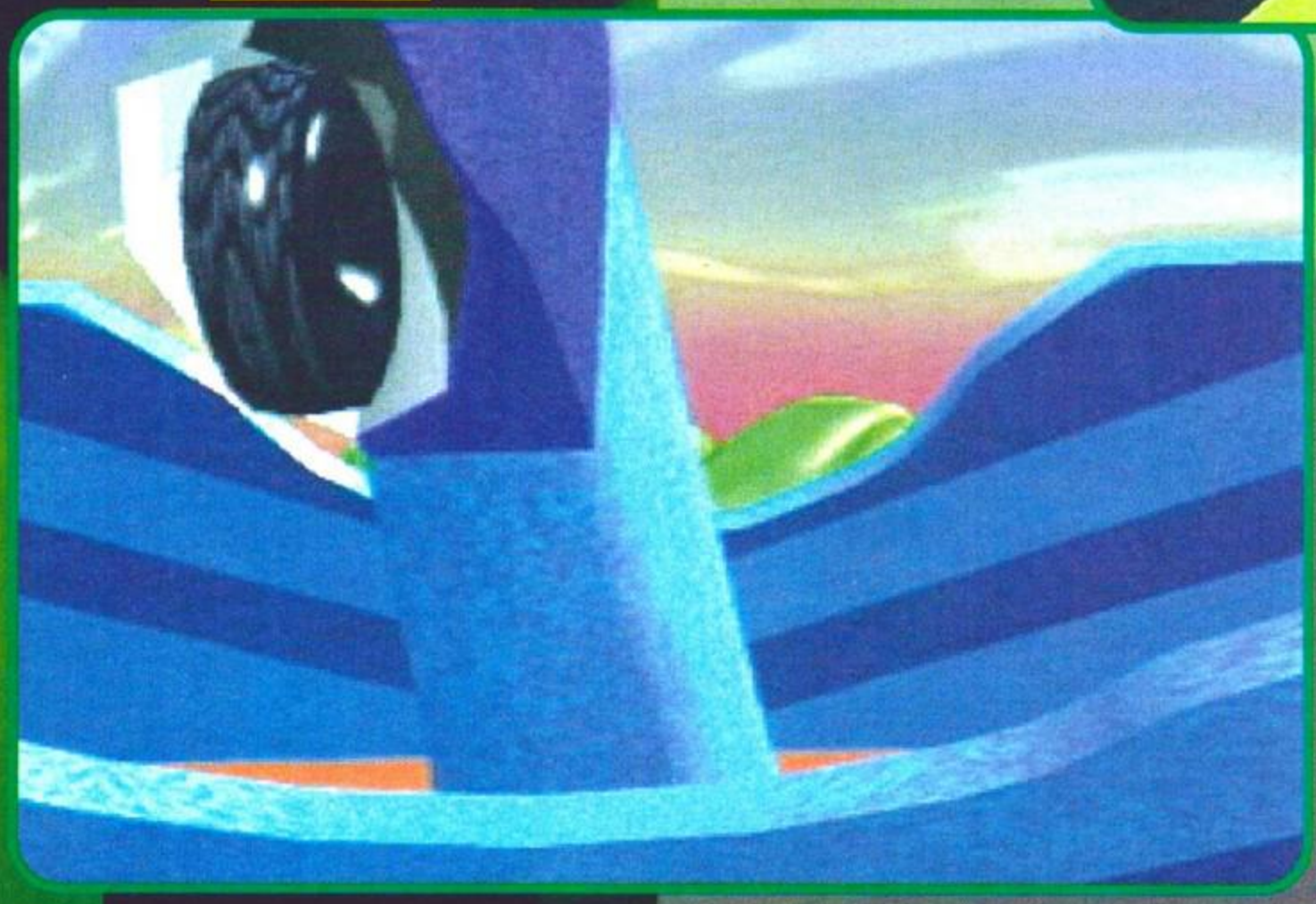
85

GIOCATORI 1-4

Frogger

Sono proprio un dannato vecchietto...

Mai prima d'ora avevo avuto la sensazione di essere così avanti negli anni. Non era successo quando ho rischiato di sposarmi, non mi era passato per la mente quando ho abbandonato l'attività agonistica, non ci ho pensato nemmeno quando ho sentito che i bambini redazionali iniziavano a trattarmi come un fratello maggiore. E adesso cosa succede? Che la Sony se ne esce con un titolo che ha drammaticamente segnato la mia infanzia, precipitandomi in un limbo al cui confronto lo stato di deriva della Event Horizon è paragonabile a una cubista in discoteca. Non so quanti di voi possano dire di aver giocato la prima versione di Frogger, quella originale, quella dei tempi di Space Invaders, tanto per intenderci. Ancora adesso, in qualche sala giochi abbandonata, magari nascosto tra altre decine di cassoni, è possibile imbattersi in quello dedicato alla simpatica ranocchia verde, ma il feeling, la sensazione e la gioia di giocare sono tutte diverse. In quegli anni di spensierata fanciullezza i primi coin-op avevano l'incredibile potere di calamitare l'attenzione non solo dei piccini, ma di chiunque entrasse in un bar o in una sala appositamente dedicata. Il fatto di poter giocare, di influire con le proprie decisioni su ciò che succedeva in una specie di televisione era davvero una sensazione fantastica. Non sono uno di quei videogiocatori usualmente definiti come nostalgici, come pure non sento di far parte della schiera degli irriducibili che possono vantare di aver giocato tutto il giocabile e di



aver passato interi pomeriggi in sala. Nossignori, ero un bamboccio del tutto normale, con i suoi interessi e con le sue brave passioni. Tuttavia non posso esimermi dal sottolineare l'incredibile potere paralizzante che avevano su di me i videogiochi e il fasci-

no indiscutibile esercitato da alcuni di essi. Di anni ne sono passati e molte cose sono cambiate nella mia vita. Ciononostante riesco ancora a provare sensazioni particolari guardando la schermata di un videogame o leggendo una press release giunta in redazione. Succede sempre più raramente, ma succede e, in fondo, è per questo che ancora imbratto queste pagine. Non vi nascondo pertanto l'emozione provata caricando il CD nel Playstation e notando come le prime immagini siano state dedicate proprio al vecchio Frogger. Poi, con un movimento rotatorio e di zoom al tempo stesso, il mondo bidimensionale del vecchio ranocchio si trasforma in un universo 3D, pieno di poligoni, suoni e colori. "Non male", mi sono detto e sinceramente non sono riuscito a spiegarmi la naturale diffidenza mostrata da molti miei colleghi nei confronti di questo titolo. In seguito, giocando un po' e soprattutto riflettendo sullo stato di particolare coinvolgimento affettivo che mi caratterizza, ho intuito che probabilmente i tempi sono cambiati e ancor di più lo sono i gusti e le abitudini dei videogiocatori. Quello che si chiede oggi a un titolo in uscita è un qualcosa di assolutamente sbalorditivo, di coinvolgente e di fuori di testa, particolari questi che sembrano mancare interamente in Frogger. Per carità, con questo non voglio dire che il gioco della Sony non sia bello da vedere e divertente da giocare (anche se qualcuno in questa stanza sembrerebbe proprio convinto del contrario), ma solamente che si tratta di un titolo che accalappierà una piccola falange delle forze videoludiche. Non giova, in tal senso, la modalità multigiocatore che da sempre è in grado di conferire anche ai titoli più inutili un'attrattiva in più. Lo schema di gioco non sembra, infatti, particolarmente divertente e la possibilità di sfidare un amico non galvanizza più di tanto.

Frogger può essere definito come una via di mezzo tra un platform game e un puzzle, dato che non vi richiederà solamente una buona dose di abilità e rapidità di esecuzione, ma anche un discreto ragionamento nel pianificare mosse e scelte. Lo scopo del gioco, fondamentalmente, è quello di recuperare una moltitudine di girini (usualmente cinque per scenario) spersi in trentacinque livelli, ambientati in nove mondi differenti. Come i più vecchi di voi ricorderanno, nel gioco originale non si doveva salvare alcun ranocchino, ma solamente arrivare alla tanto agognata casetta, evitando ostacoli e saltando da un punto all'altro. La prima differenza rispetto al titolo originale, infatti, è proprio quella dell'impostazione generale e della struttura dei livelli. Fatta eccezione per la prima schermata, in tutto e per tutto simile a quella dell'antenato (ovviamente in questo caso gli elementi sono realizzati in 3D), i livelli successivi sono molto più articolati e pieni di ostacoli e marchingegni di ogni genere.

Piattaforme mobili, ponti sospesi che scompaiono, tronchi e animalacci di ogni tipo, arbusti, strettoie, macchinari assassini e tanto altro, vi complicheranno non poco la vita. Muoversi in questa specie di inferno non sarà facile e per questo il nostro prode ranocchio è stato dotato di una serie di abilità che ne potenziano notevolmente le capacità. Il primo Frogger, infatti, era in grado solamente di muoversi e di saltare. Adesso potrà anche correre, fare dei balzi giganti e usare la lingua per catturare insetti e power-up. I livelli di gioco saranno infatti dissemina-

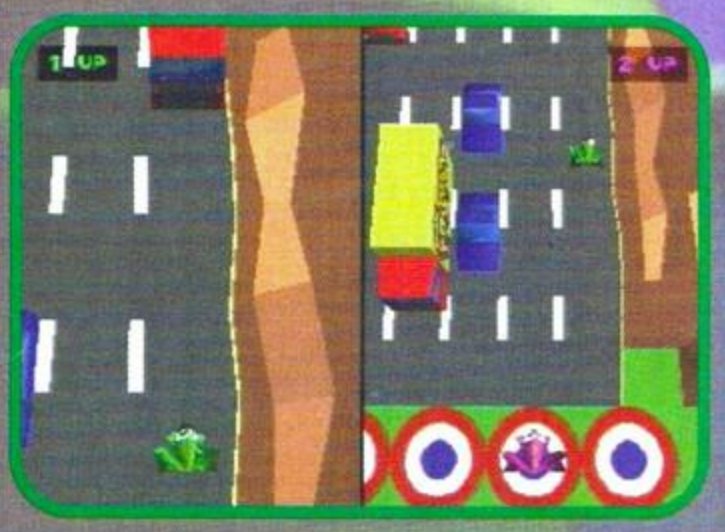
ti, specialmente nella modalità multigiocatore, di svariati oggetti bonus, mediante i quali le prestazioni del ranocchio miglioreranno. In tal senso potrete raccogliere power-up dedicati al movimento (la rana corre più velocemente o salta più in alto), alla capacità di sconfiggere i nemici (lingua più lunga, balzi paralizzanti) o semplicemente al migliorare la situazione in generale (ti-

po le lucciole che consentono di aumentare la visibilità nei quadri al buio). Da non dimenticare poi il fattore tempo. In ogni schermata, infatti, dovrete combattere contro il cronometro (è possibile anche raccogliere bonus per il tempo), sia al fine di aumentare il punteggio (per ogni secondo risparmiato riceverete dei punti), sia perché se non sarete veloci probabilmente non riuscirete a completare il quadro. I livelli disponibili, come già detto, sono parecchi e sono anche ben differenziati gli uni dagli altri. Non mancano nemmeno le aree segrete (in particolare dopo la zona delle caverne) e ciò conferisce una qualche attrattiva in più. Giocando contro altri giocatori umani, lo scopo diventa la raccolta del maggior numero di bandierine possibili. In ognuno dei cinque livelli previsti per la modalità multiplayer, sono nascosti cinque segnalini. Il giocatore che se ne aggiudica il numero maggiore vince. Gli altri vanno a casa sconsolati. In questo tipo di gioco viene utilizzato uno split screen a due abbastanza ben fatto (consente di avere un buon controllo e una buona porzione di terreno in vista).

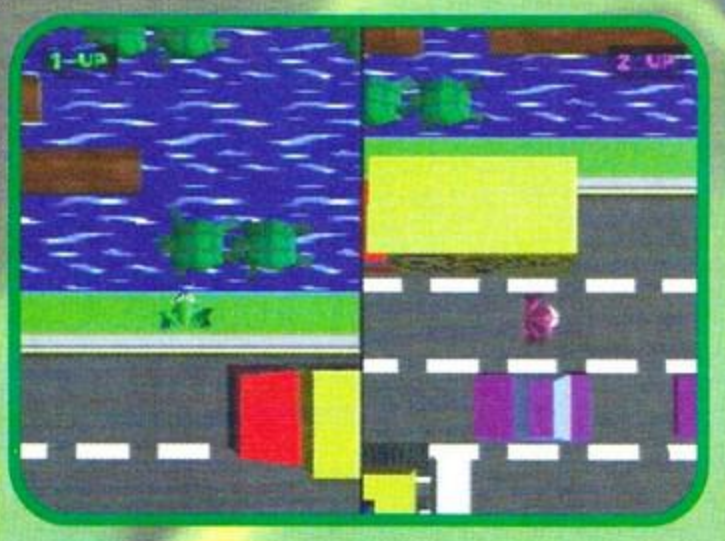
Disponendo di un multitap, e di tre amici, si può giocare anche in quattro. In questa circostanza le cose si complicano un po' e la fi-

nestra sul mondo di Frogger si riduce forse troppo. In ogni caso, se emerge l'agonismo tra esseri simili e assolutamente privi di cervello si rischia di giocare per ore, magari solo per il piacere di schiacciare la rana avversaria o di sbeffeggiare l'attonito giocatore dopo che uno sciame di api ha punto a morte l'anfibio colorato.
Da un punto di vista grafico, il titolo Hasbro

non mi è dispiaciuto. Siamo d'accordo che su Playstation si può godere qualcosa di molto meglio, ma lo stile non è male e alcuni livelli sono davvero ben disegnati. Da dimenticare, invece, tutto il secondo mondo,

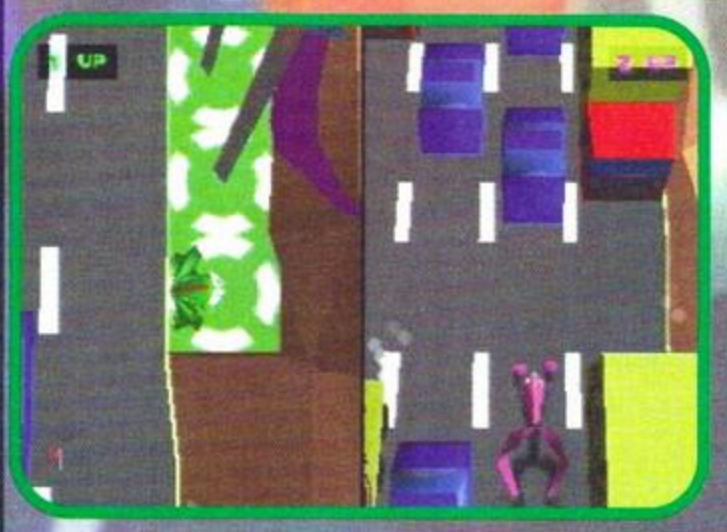


spoglio e sicuramente al di sotto delle aspettative (anche il primo non è che scherzi molto, ma era un omaggio dovuto all'antico titolo). Il sonoro è di quelli che non si notano. E probabilmente ciò è già un pregio. Se



non sentirete il bisogno di abbassare il volume a zero, significa che le musichette di accompagnamento non sono così irritanti o monotone. Più che altro mi chiedo dove sia

finito il celebre motivetto del coin-op originale, quello con l'organetto da circo, insomma. La giocabilità non è affatto malaccio e controllo e collisioni sono gestiti abbastanza bene. Lo schema alla lunga è un po' ripetitivo, anche se l'incentivo di vedere i nuovi livelli potrebbe spingere ad andare avanti in ogni caso. Un po' troppo ostici alcuni livelli nemmeno troppo avanti nel gioco che per alcuni di noi si sono rivelati addirittura insuperabili. Insomma, 'sto Frogger è bello oppure no? Il problema, a mio avviso, è che si tratta di un titolo non esaltante. La definizione giusta, per usare un termine ormai inflazionato tra le mura del 31 di via Carducci,



è
"onesto". Provatelo prima di acquistarlo e sappiatemi dire.

Stefano "Demetan" Lisi

PLAYSTATION

GRAFICA	85
SONORO	83
GIOCABILITÀ	84
LONGEVITÀ	85

Il ritorno di un grande classico. Per molti potrebbe essere solo un giochino, per altri una incredibile bestemmia. Ma qualcuno potrebbe anche apprezzarlo, magari commuovendosi un pochino. Per il resto è un discreto incrocio tra un platform e un puzzle game.

INTERNET?
HTML? JAVA?
in 8 settimane!!?

EUREKA!

PROGRAMMARE in HTML & JAVA

Diventare "web-master" in 8 settimane!

Un corso interattivo formato CD rom, nel quale il maestro virtuale vi fa da guida e 'teacher', con tutorial a pieno schermo che vi permettono di seguire passo passo ogni lezione. L' interfaccia dinamica consente una facile navigazione dei tutorial e non occorre installare alcun software per poter usare la collana EUREKA!

XENIA
EDIZIONI

Da Maggio, per otto settimane consecutive, nell'edicola sotto casa vostra.
(Se non trovate la collana "EUREKA!" nell'edicola vicino a casa vostra...TRASLOCATE!)

Power Soccer 2

adidas

- AZIONE DI GIOCO CHE COINVOLGE FINO A 4 CALCIATORI
- MODALITA' ARCADE CON DIVERSE MOSSE SPECIALI
- FLUIDITA' DI MOVIMENTO DEI CALCIATORI OTTENUTA CON TECNICA "MOTION CAPTURE"
- INCONTRI AMICHEVOLI, COPPE DI LEGA, EUROCOPPE, CAMPIONATI E COPPA DEL MONDO
- OLTRE 150 SQUADRE DI CLUB E TUTTE LE SQUADRE NAZIONALI
- COMMENTO IN ITALIANO DI SANDRO PICCININI

Distribuito da: Sony Computer Entertainment Italia S.p.A.
www.playstation.it

PSYGNOSIS

PlayStation

" " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Power Soccer, Psygnosis, and the Psygnosis logo are ™ or ® and © 1990-7 of Psygnosis Ltd. adidas is a trademark of adidas AG used under licence. ALL RIGHTS RESERVED.

TOMY

INDY 500

GIOCO DI CORSE

87

GIOCATORI 1/2

Indy 500

Stop alla borga, azione non discutere la nebbia!

Raffo: "Pronto ciao Alex, come va?"
Alex: "Uhm, 'nsomma...", silenzio di qualche secondo che scatta quando non si sa come continuare
Raffo "Vabbè, allora tutto bene!"(con tono forzatamente brioso per ravvivare la conversazione)
Alex: "Uhmhu, cosa vuoi Raffo"
Raffo: "No, è che volevo sapere per quando ti serviva la recensione di Indy 500..."
Alex: "Uhmhu"
Raffo: "Ebbene?"

Alex: "Raffo, lo sai chi è il più ritardatario nella consegna degli articoli qua dentro?"
Raffo: "Sì Alex, è il bambino Mao."
Alex: "Uhmhu, e dopo di lui sai chi viene?"
Raffo: "No, chi?"
Alex: "Vieni tu, solo che Mao gli articoli me li porta in ritardo ma sono fatti bene, tu me li porti in ritardo lo stesso ma fanno pena... per equilibrare la cosa dovresti scrivere le recensioni prima che escano i giochi."
Raffo: "Ah, allora te la faccio avere questa sera, va bene?"
Alex: "Uhmhu"
Raffo: "Ciao Alex e buona serata!!!"
Alex: "Clic..."
Raffo: "Saluuuto".
Eh, com'è dura la vita del redattore incompreso, mai una parola di stima, mai un complimento per il lavoro svolto, mai un bel: "Raffo, senza di te ConsoleMania andrebbe a rotoli! Grazie di avere scelto di scrivere per noi e non per la concorrenza.". Che vita senza soddisfazioni, meno male che mi rimangono le lettrici, che mensilmente quella decina di lettere con proposte di matrimonio me le fanno arrivare, ma che non riescono comunque a colmare il grosso vuoto che ho dentro (magari nella testa).
Indy 500, gran gioco, sì; gli avrei dato 97 se solo fosse stato diverso, e invece niente, mi tocca sentire Marco che mi ronza attorno come un tafano in calore dicendomi quanto sia bello Gran Turismo, quanto sia realistico, quanto sia figo... ma io cosa c'entro, cosa ci posso fare, cosa m'interessa, sono triste.
Ed è proprio qui che scatta il vero Raffo, il Raffo che reagisce, il Raffo che, se incontra un ostacolo, gli tira una craniata e lo tira giù; Indy 500 è più brutto di Gran Turismo? Vero, e allora? Il mio è carismatico, e le macchine vanno più veloci; comunque, sta di fatto che, raschia raschia, con tutta la buona volontà questo gioco non verrà mai considerato un capolavoro, dopotutto tre tracciati più uno ottenibile arrivando primi nelle tre piste proposte (un classico), sono un po' pochini al giorno d'oggi; per non parlare delle vetture a disposizione, la cui unica differenza è il diverso colore. Prima di iniziare a giocare, infatti, avrai la possibilità di "personalizzare" la vettura, scegliendo il tipo di gomme da usare (molli, dure, semimolli, semi-

dure...), il cambio (manuale o automatico), la lunghezza delle marce, l'accelerazione, ecc.; se però i programmatori della Tomy avessero messo delle macchine sostanzialmente diverse già dall'inizio come per tutti i giochi che si rispettino, sarebbe stata una scelta decisamente più felice.

I tre percorsi proposti fin dall'inizio non sono malvagi, anzi, il primo è un ovale, e va beh, ci voleva; mentre gli altri due sono delle piste vere e proprie con tanto di ponti, curve a gomito, paraboliche, e muretti dove andarsi a stampare. La quarta pista, inoltre, garantisce una sfida notevole anche al livello di difficoltà più basso, e forse anche troppo; mi spiego meglio e sappi che questo discorso vale anche per gli altri circuiti: la macchina di cui sarai in possesso è in grado di essere competitiva senza nessun intervento aggiuntivo (e anche questo, forse, limita un po' la longevità); il suo problema, però, è che non appena si forza un po' troppo lo sterzo, questa carogna di macchina se ne parte col retro, causando delle sbandate incontrollabili e delle perdite di velocità spesso troppo ingenti. In sostanza per fare una curva bisogna sempre (o quasi) affrontarla a piccole sterzate, pena la derapata e l'uscita di strada, che nei tre tracciati (a parte l'ovale) si traduce con una sistematica perdita della prima posizione e quindi della gara. Inoltre, per sterzare dovrai anche rallentare per poi accelerare dopo la metà della curva (come è giusto che sia), ma se la diminuzione di velocità avverrà con le ruote sterzate (quindi magari quando si sta già affrontando la curva), la macchina andrà ancora via di avantreno, con le conseguenze sopraccitate. Con una vettura che si comportava in questo modo, ho subito pensato che forse il gioco era stato programmato per usare il joypad analogico, che garantisce una sterzata decisamente meno brusca e quindi meno traumatica... ma non è compatibile. Ora, non sto dicendo che non sia giusto che una vettura da non so quante centinaia di cavalli si comporti così, ma è sicuramente poco divertente andare a perdere una gara perché si è usciti di strada di mezzo centimetro, eh sì, perché anche se nella qualificazione ti piazzerai primo, le macchine avverse ti staranno sempre attaccate, aspettando un tuo rallentamento o errore per sorpassarti, e una volta persa la prima posizione molto difficilmente la riguadagnerai; sia perché l'intelligenza artificiale degli altri concorrenti è inesistente (loro vanno per la loro strada, e se ti trovi in mezzo, a rimetterci stai tranquillo che non saranno loro), e sia perché più girerai e più sarai costretto a rallentare alle curve a causa dell'usura dei pneumatici, che potrai sì rinnovare ai box, ma nei quali non potrai accedere (almeno se sceglierai il numero minimo di giri disponibile) a causa dell'eccessivo tempo che intercorrerà per l'approvvigionamento di benza e il cambio pneumatici.

Nonostante i difetti si sprechino, però, questo gioco non mi ha del tutto deluso, anzi, prima che una mostruosa frustrazione si impadronisse di me, devo ammettere di avere avuto degli attimi di esaltazione; dopotutto lo scrolling schizza velocissimo, il bad clipping c'è ma si vede poco e niente, e la chimera di arrivare primi nella quarta pista ti manterrà con gli occhi sul televisore per parecchie ore.

C'è poi da segnalare la presenza del solito e sempre utilissimo split screen per giocare in due contemporaneamente, che poi alla fine si rivela l'opzione più divertente.

Quindi nel complesso questo gioco esige uno stile di guida eccessivamente preciso per essere divertente, lo consiglio vivamente ai masochisti o a coloro che sanno di potercela fare, ma che alla fine nooon ce la fanno.

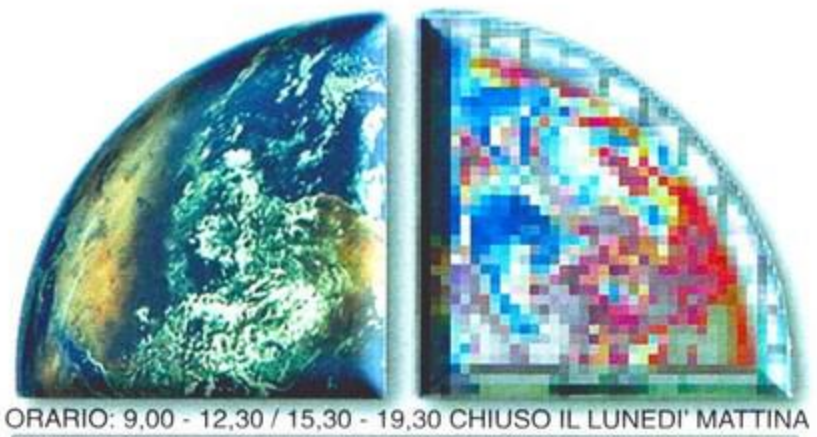
Raffaele Sogni

PLAYSTATION

GRAFICA	90
SONORO	92
GIOCABILITÀ	83
LONGEVITÀ	83

Purtroppo il mondo è pieno di giochi analoghi a questo, che potenzialmente potrebbero anche essere degli ottimi prodotti, ma che a causa di scelte sbagliate, perdono quasi tutto il loro valore. Indy 500 è dotato di una grafica di buona fattura, di musiche molto orecchiabili e di una giocabilità storpiata da una macchina troppo sensibile alle sterzate.

WORLD GAMES
NOLEGGIO E VENDITA
COMPUTER
VIDEOGIOCHI
CONSOLE
Via F. Cavallotti, 130/9
41049 SASSUOLO (MO)
Tel./Fax 0536 - 88.33.51



ORARIO: 9,00 - 12,30 / 15,30 - 19,30 CHIUSO IL LUNEDI' MATTINA

Vendita per corrispondenza telefonando **subito** allo

0536 / 88.33.51 oppure

E-mail: worldgames@sirnet.it

Contattateci per titoli non in **listino !!!**

Importazione e **D**istribuzione console, accessori e videogames **originali** da **U S A** e **J A P**

Main Street - Modena Tel. (059) 36 66 26
http://www.mainstreet.it
PROGETTO GRAFICO:

WORLD GAMES

SATURN

AMOK	USA	49000
BATMAN FOREVER	USA	49000
BUST A MOVE 2	PAL	69000
CHAOS CONTROL	JAP	49000
CLOCKWORK KNIGHT 2	JAP	49000
CRUSADER NO REMORSE	PAL	69000
DARIUS 2	PAL	69000
DARKSEED	JAP	49000
DAYTONA USA C.E.	PAL	89000
DIE HARD TRILOGY	PAL	79000
DODONPACHI	JAP	109000
DUKE NUKEM 3D	PAL	109000
FATAL FURY 3	JAP	89000
FATAL FURY SPECIAL	JAP	119000
FIFA 97	PAL	89000
FIFA 98	PAL	99000
FIGHTING VIPERS	JAP	89000
GRADIUS DELUXE PACK	JAP	49000
GRAND CHASER	JAP	49000
GUARDIAN HEROES	USA	69000
GUNDAM SYDE STORY 2	JAP	99000
GUNGRIFFON	JAP	59000
HERC'S ADVENTURE	USA	89000
HIGHWAY 2000	USA	79000
INDIPENDENCE DAY	PAL	99000
LAST BRONX	JAP	89000
LOST WORLD JURASSIK PARK	PAL	99000
MANX TT	PAL	79000
MARVEL SUPER HEROES	JAP	119000
MORTAL KOMBAT 2	PAL	59000
MR. BONES	USA	59000
NBA LIVE 97	PAL	89000
OLYMPIC SOCCER	PAL	79000
PANDEMONIUM	PAL	99000
PLANET JOKER	JAP	79000
QUANTUM GATE I	JAP	49000
RAMPO	JAP	49000
RESIDENT EVIL	PAL	99000
ROAD RASH	PAL	69000
SAMURAI SPIRIT RPG	JAP	99000
SCORCHER	USA	89000
SEGA RALLY	PAL	79000
SEGA TOURING CAR	PAL	109000
SONIC R	PAL	109000
THE STORY OF THOR 2	PAL	59000
TOMB RAIDER	PAL	89000
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	PAL	79000
VICTORY GOAL	JAP	49000
VIRTUA COP	PAL	69000
VIRTUA FIGHTER 2	USA	79000
VIRTUAL ON	USA	89000
VMX RACING	USA	109000
WARCRAFT 2	PAL	99000
Z	PAL	89000

NINTENDO ULTRA 64

BOMBERMAN 64	JAP	169000
DARK RIFT	USA	169000
DIDDY KONG RACER	USA	169000
DOOM	USA	159000
DORAEMON	JAP	149000
DUKE NUKEN 64	USA	169000
DYNAMITE SOCCER	JAP	169000
EXTREME G	PAL	159000
FIFA 98	PAL	129000
GO GO TRUBLE MAKERS	USA	169000
GOLDEN EYE	PAL	139000
HEXEN	USA	149000
INTERN. SUP. SOCCER 64	USA	169000
INTERNATIONAL SOCCER 64	PAL	159000
KILLER INSINCT GOLD	PAL	139000
LAMBORGHINI 64	PAL	159000
MACE	USA	169000
MADDEN 98	PAL	129000
MARIO 64	PAL	115000
MARIO KART 64	PAL	115000
MISSION IMPOSSIBLE	USA	169000
MORTAL KOMBAT TRILOGY	PAL	149000
MULTI RACING CHAMP.	JAP	149000
MULTI RACING CHAMP.	USA	169000
NAGANO WINTER 64	JAP	169000
NFL QUARTERBACK 64	USA	169000
PILOT WING	PAL	125000
PUYO PUYO 64	JAP	149000
QUAKE 64	USA	169000
REV LIMIT	JAP	TELEF.
SAN FRANCISCO RUSH	USA	169000
SNOBOW KIDS	JAP	149000
STAR FOX + JOLT PACK	PAL	169000
STAR WARS	PAL	129000
TETRISPHERE	USA	159000
TOP GEAR RALLY	USA	159000
TUROK	PAL	149000
VIRTUAL HIRYU NO KEN	JAP	169000
WAR GODS	USA	169000
WAVE RACE	PAL	115000
WILD CHOPPER	JAP	169000
YOSHI ISLAND 64	USA	169000

SONY PLAYSTATION

4-4-2 SOCCER	PAL	79000
A.IV EVOLUTION GLOBAL	PAL	49000
ABE' ODYSSE-ODDWORLD	PAL	95000
ACE COMBAT 2	PAL	89000
ACTUA GOLF 2	PAL	95000
ACTUA SOCCER 2	PAL	95000
ACTUA SOCCER CLUB EDITION	PAL	69000
AGENT ARMSTRONG	PAL	89000
AIR COMBAT	PAL	49000
AIR RACE	PAL	89000
ALL STAR SOCCER	PAL	89000
ALLIED GENERAL	PAL	89000
ARK OF TIME	PAL	89000
ARMORED CORE	USA	119000
BATMAN E ROBIN	PAL	TELEF.
BATMAN FOR. THE ARCADE	USA	49000
BEAST WARS	USA	99000
BIO HAZARD 2	JAP	139000
BLAST CHAMBER	PAL	59000
BLAZING DRAGONS	USA	39000
BREAK POINT TENNIS	PAL	59000
BROKEN HELIX	USA	89000
BROKEN SWORD	PAL	89000
BROKEN SWORD 2	PAL	95000
BUST A MOVE 3	PAL	89000
BUSTER BROS COLLECTION	PAL	89000
CARNEAGE HEART	PAL	49000
CASTELVANIA DRACULA X	USA	119000
CASTELVANIA X	PAL	95000
COLONY WARS	PAL	95000
COOL BORDERS 2	JAP	99000
CRASH BANDICOOT	PAL	89000
CRASH BANDICOOT 2	PAL	95000
CROC	PAL	89000
CYBERIA	USA	39000
DARK FORCES	PAL	79000
DEATHTRAP DUNGEON	PAL	TELEF.
DESTRUCTION DERBY	PAL	49000
DESTRUCTION DERBY 2	PAL	95000
DEVIL'S DECEPTION	PAL	95000
DIE HARD TRILOGY	PAL	89000
DRAGON BALL Z 3D FINAL BOUT	PAL	99000
DUKE NUKEM 3D	PAL	95000
EXCALIBUR	PAL	79000
EXUMED	PAL	89000
FADE TO BLACK	PAL	49000
FIFA 96	PAL	49000
FIFA 97	PAL	79000
FIFA 98	PAL	89000
FIGHTING FORCE	PAL	89000
FINAL FANTASY VII	PAL	99000
FLYING CORPS	PAL	95000
FORMULA 1 97	PAL	99000
FORMULA 1 97	USA	109000
FORMULA KARTS SPEC. EDIT.	PAL	95000
FRONT MISSION ALTERNATIVE	JAP	119000
G-POLICE	PAL	95000
GRAN TURISMO	JAP	139000
GRAND THEFT AUTO	PAL	89000
GRID RUN	PAL	49000
GUN BULLET NAMCO	USA	119000
GUNDAM BATTLE MASTER	JAP	109000
HEAVEN'S GATE	PAL	89000
HERCULES DISNEY'S	PAL	95000
HIPER TENNIS	PAL	79000
INDIPENDENCE DAY	PAL	89000
INTERNAT. SUP. SOCCER PRO	PAL	95000
INTERNATIONAL SUP. SOCC. DX	PAL	79000
JUPITER STRIKE	PAL	49000
K1 ARENA FIGHTER	PAL	89000
MACHINE HUNTER	PAL	89000
MADDEN 98	PAL	89000
MARVEL SUPER HEROES	USA	119000
MAXIMUM FORCE	USA	99000
METAL GEAR SOLID	JAP	TELEF.
METAL SLUG	USA	119000
MICROMACHINES V3	PAL	89000
MONSTER TRUCK RALLY	PAL	89000
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGY	PAL	95000
MORTAL KOMBAT TRILOGY	PAL	89000
MOTO RACER	PAL	95000
MYST	USA	49000
NAGANO WINTER 98	JAP	119000
NAMCO 6 LIMIT. EDIT.	JAP	139000
NANOTEK WARRIOR	PAL	69000
NBA LIVE 96	PAL	49000
NBA LIVE 97	PAL	79000
NBA LIVE 98	PAL	89000
NEED FOR SPEED 2	PAL	89000
NHL 97	PAL	79000
NHL 98	PAL	89000
NHL FACE OFF 97	PAL	79000
NHL POWERPLAY HOCKEY	PAL	79000
OGRE BATTLE	USA	109000
OLIMPIC SOCCER	PAL	59000
ONE	USA	99000
OVER BLOOD	PAL	89000
OVERBOARD	PAL	95000
PANDEMONIUM	PAL	79000
PANDEMONIUM 2	PAL	89000
PANZER GENERAL	PAL	89000
PARAPPA THE RAPPER	PAL	79000
PARASITE EVE	JAP	139000
PERFECT ASSASSIN	PAL	89000
PGA 98	PAL	89000
PITBALL	PAL	49000
PITFALL 3D	PAL	TELEF.
PORSCHE CHALLENGE	PAL	79000
POWER RANG. BATTLE RACER	JAP	89000
PREMIER MANAGER 98	PAL	95000
PRO PINBALL	PAL	89000
PRO WRESTLING POWERMOVE	PAL	69000
PUZZLE FIGHTER 2	PAL	89000
RAGE RACER	PAL	89000
RALLY CROSS	PAL	89000
RAPID RACER	PAL	89000
RAYMAN	PAL	49000
RAYSTORM	PAL	79000
RAYTRACER	PAL	79000
RED ALERT	PAL	95000
RESIDENT EVIL	PAL	89000
RESIDENT EVIL DIR. CUT	PAL	79000
RETURN FIRE	USA	39000
ROSCO MCQUEEN	PAL	89000
RUNABOUT	JAP	99000
SILVERLOAD	USA	39000
SLAMSCAPE	PAL	49000
SOCCER 97	PAL	69000
SOUL BLADE	PAL	89000
SPEED KING	JAP	79000
SPEEDSTER	PAL	79000
SPICE WORLD	PAL	95000
SPIDER	USA	59000
STREET FIGHTER EX PLUS	PAL	95000
STREET RACER	PAL	59000
STRIKE POINT	USA	49000
SUIKODEN	PAL	89000
SUPER FOOTBELL CHAMP	PAL	95000
SUPERSONIC RACER	PAL	49000
SYNDICATE WARS	PAL	89000
TAIL OF THE SUN	USA	89000
TECMO SUPER BOWL	USA	79000
TEKKEN	PAL	49000
TEKKEN 2	PAL	95000
TEKKEN 3	JAP	TELEF.
TENKA	PAL	89000
TEST DRIVE OF ROAD	USA	69000
THE CITY OF LOST CHILDREN	PAL	89000
THE LOST WORLD	PAL	89000
THE NOTE	PAL	95000
TILT	PAL	69000
TIME CRISIS + GUN	PAL	145000
TITAN WARS	PAL	49000
TOBAL N.1	PAL	49000
TOCA TOURING CAR	PAL	95000
TOKYO HIGHWAY BATTLE	PAL	79000
TOMB RAIDER	PAL	89000
TOMB RAIDER 2 DAG. OFF XIAN	PAL	95000
TOSHINDEN	PAL	49000
TOSHINDEN 2	PAL	89000
TOSHINDEN 3	PAL	89000
TOTAL DRIVIN'	PAL	89000
TOTAL NBA 97	PAL	79000
TREASURE OF THE DEEP	USA	99000
V-RALLY	PAL	89000
V-TENNIS	PAL	79000
V-VOLLEY	PAL	89000
VICTORY BOXING	PAL	89000
VMX RACING	PAL	89000
WARCRAFT 2	PAL	89000
WARGODS	PAL	89000
WARHAWK	PAL	49000
WCW VS THE WORLD	PAL	95000
WILD ARMS	USA	115000
WILLIAM ARC. GREATEST HIT	PAL	49000
WING COMMANDER IV	PAL	89000
WING OVER	PAL	89000
WINNING ELEVEN 97	JAP	99000
WORMS	PAL	49000
WRECKING CREW	PAL	89000
X-COM TERROR FROM THE DEEP	PAL	79000
X2	PAL	79000
Z	PAL	89000
ZERO DIVIDE 2	JAP	89000

PlayStation

DISPONIBILE VASTO ASSORTIMENTO TITOLI PER

SATURN
NINTENDO 64
SUPERNINTENDO
MEGADRIVE
E GAME BOY

TELEFONA PER I TITOLI NON IN LISTINO

ADATTATORE UNIVERSALE

TELEFONARE

I PREZZI SONO IVA INCLUSA

RITIRIAMO E PERMUTIAMO IL VOSTRO USATO

TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGGITTIMI PROPRIETARI

TREASURE/ENYX

MISCHIEF MAKERS

TIRAPACCHI

87

GIOCATORI 1

MISCHIEF MAKERS™

Non ho mai visto un gioco del genere. La principale occupazione del vostro personaggio, infatti, sarà quella di raccogliere i nemici e di tirarli dove vuole...

Parlarvi di questo gioco non è facile. Innanzitutto perché ormai sono troppo vecchio per questo genere di prodotti, destinati probabilmente a qualcuno con i riflessi meno appannati del sottoscritto. E poi perché si tratta di un titolo quantomeno singolare che per diverse ragioni esula dal mondo dei platform, almeno per come lo conosciamo noi. Tornando per un istante alla prima motivazione di questa mia lingua felpata, devo proprio ammettere che comincia a essere frustrante il vedere Marco e Mirko finire puntualmente tutti i giochi che cominciano, Raffo che prende a capocciate il Nintendo 64 ogni volta che perde una vita e

chissà per quale strano contatto la riacquista all'istante, Nikazzi che si crogiola ogni volta che vede apparire sullo schermo la scritta "Bravo! hai vinto una bambolina coi baffi", Mao che non perde mai una gara, nemmeno quando gioca con gli occhi aperti e il Vecchio Faggio... beh, no, almeno lui che è della mia generazione, qualche colpo lo inizia a perdere (chissà se lo rivedremo su queste pagine?). Insomma, miei cari lettori, avrete capito che la vita in questo inferno redazionale, per un ometto che ha ormai superato drammaticamente gli enta (da poco, ma comunque...) non sia così semplice, specie quando questa massa di bambini vocianti è subito pronta a gridarti dietro se ti sfugge un'astronavina o una gemma nascosta dietro una montagna di letame. Comunque, io posso dire di esserci arrivato e dato che ho le spalle larghe (è inutile che aggiungiate la solita battutina...) sopporterò anche quest'ennesima beffa. Tutto questo bel cappello per dirvi che giocando a Mischief Makers ho dovuto sudare non poco per riuscire ad arrivare alla fine del dodicesimo livello, più o meno nello stesso intervallo di tempo in cui Marco è arrivato al ventesimo. Vabbè, tiriamo innanzi...

Il gioco partorito dalla Enyx è un platform. E fin qui ci siamo. Ma, contrariamente a quanto di solito avviene in questo genere di giochi (e cioè saltare in testa ai nemici, raccogliere stelline e sparare a destra e a manca), dovrete soprattutto fare i conti con tutta una serie di movimenti particolari che rendono il titolo quantomeno originale. Lo

LA STORIA INFINITA

Siamo alle solite. Il consueto professore buono ma con la testa fra mille nuvole, non sapendo cosa fare, ha deciso di costruire una serie infinita di robottini. Dopo aver creato degli esseri al cui confronto Paolone sarebbe un fotomodello (a proposito, lo sapete perché continuano a chiamarlo così?), il prof. Theo, questo il nome dell'inutile personaggio, decide di costruire quello che verrà per sempre ricordato come l'esperimento di biogenetica più sofisticato dell'universo. Dopo giorni e giorni di alacre lavoro su un tronco d'albero, un foglio di carta colorato e dei pezzi di zuppa e pan bagnato, una sera di tempesta, con l'orgoglio e l'emozione di un liceale alla prima interrogazione, il Prof. Theo si rivolse per la prima volta alla sua creatura. "Pinocchio..."; "Pinocchio? Mi senti?". La risposta fu un rutto di proporzioni epiche che, oltre a cambiare il ph della pelle del professore, ebbe il risultato di mandare in frantumi le vetrate degli edifici circostanti. L'imbruttimento che derivò da quell'episodio fu tale e tanto che il Prof. Theo si esilio su un pianeta sconosciuto, tale Clancer, popolato da piccoli robottini dispettosi. Lo scienziato portò con se Marina, la sua fida governante porcellina, i cui panni vestirete in Mischief Makers. Non si sa come, non si sa quando, infatti, l'illustre luminare sarà rapito dagli in apparenza innocui abitanti di Clancer. A voi sarà il compito di ritrovarlo e di svelare il mistero dietro l'orribile sparizione. Saluuuto...

scopo è sì quello di arrivare alla fine di ogni livello, ma ciò che vi sarà chiesto di fare in ciascuna sezione potrà variare non poco. La differenza è fatta da quegli stage in cui dovrete recuperare determinati personaggi, riconducendoli al sicuro. Una delle vostre abilità, infatti, sarà quella di poter raccogliere

persone, animali e cose e di trasportarli in lungo e in largo o di tirarli a piacimento. Si, proprio tirarli. In pratica li afferrate, li sollevate di peso, prendete la mira e... pammm! I vostri spostamenti, poi, avverranno in ma-

CHI SCRIVE E CHI GIOCA...

Sorvolando sul fatto che anche in questa occasione sono più imbruttito che mai e che mentre mi trovo qui a scrivere queste righe qualcun altro se la sta spassando allegramente alle mie spalle giocando con quel capolavoro assoluto che è Gran Turismo su PSX, passiamo ad analizzare più in dettaglio i simpatici personaggi che incontrerete in questo strambo gioco.

MARINA LITEYEARS

E' l'eroina di questo gioco assurdo. Si tratta di un incrocio tra un cyborg e un robot (non a caso viene definita cybot) avente il compito di accudire e aiutare in tutte le sue funzioni quotidiane il Prof Theo. Non appena l'illustre luminare si caccerà nei guai, ella sarà pronta a svestire il grembiulino per calzare l'armatura da eroe. In pratica un incrocio tra Sailormoon e Marco Auletta.

PROF. THEO

Purtroppo non ha nulla a che fare con il Teo che conosciamo noi (se lo rapissero non potremmo che esserne felici...), tuttavia questo inutile professore più che un luminare sembrerebbe un avanzo di galera. La sua abilità nella robotica è pari solamente al suo egocentrismo e, per quanto alla Nintendo abbiano fatto di tutto per convincerlo del contrario, il Prof. Theo è convinto di essere il protagonista di questo gioco.

GOOD CLANCER

Non tutti gli abitanti del pianeta Clancer saranno impazziti e sarà possibile trovare anche qualche prezioso alleato pronto a darvi il suo aiuto. Tra le sue specialità vi segnalo la pizza con i capperi... ehm, pardon, il triplo salto con giravolta spaziale, il triplo pugno nelle gengive e il colpo della fine del mondo. Nelle sezioni più dure precederà marina preservandola da ogni rischio. Mah...

MIGEN

Questo sgorbio di essere è uno dei cattivoni presenti nel gioco. Si tratta di una specie di stregone mago, dotato di discreti poteri psionici e di una cattiveria inusitata. in realtà sarà il meno ostico degli avversari grossi. Da notare il braccio destro, ricordo di una piacevole gita scolastica conclusasi un pelino male...

MERCO, GENERALE DELLE FORZE AEREE

Svolazzando qua e là, il generale Merco sarà un osso duro per chiunque. Molto temuta è la sua leggendaria "spada de foco", arnese di estrema potenza che il mentecatto di cui sopra maneggia con provata perizia. Da dimenticare, invece, i suoi tentativi di recitare le poesie natalizie...

LUNAR

Direttamente uscito dai vostri peggiori incubi, Lunar è uno dei tre custodi dell'Impero. Possiede una delle chiavi di accesso ed è così accecato dalla malvagità e dall'ira che nemmeno quando gira per casa riesce a vedere dove mette i piedi. Il risultato di tanta abilità è che finisce continuamente contro gli stipiti delle porte. A cavallo del suo Cerberus, utilizza con estrema precisione le sue armi tecnologicamente avanzate: sputi e cerbottana (per la cronaca missili e fucilino al plasma).

TARUS, GENERALE DELL'ESERCITO

Questa specie di scimmione ambulante viene descritto nel manuale come un uomo con il cervello di un gorilla (o era un gorilla con il cervello di un uomo? Boh, fa lo stesso...). Tarus è un tazauro mica da ridere, uno di quegli individui che al luna park spaccano i coin-op a testate. Sembra che si aggiri a cavallo di un bue... [quello era Mongo... NdAlex].

CLANCERS

I Clancers sono i misteriosi abitanti dell'omonimo pianeta. Si tratta di esserini innocui e pacifici, imbruttitisi dopo la terribile cura dello scienziato pazzo. Qualcuno asserisce che non avessero cattive intenzioni quando rapirono il Prof. Theo, ma si sa, di cretini è piena la Terra...

niera del tutto anomala e l'imperativo sarà sempre "afferra e scuoti". Il mondo che dovrete esplorare, infatti, sarà pieno di strane palle gommose che possono essere afferrate e funzionare da sostegno. Scuotendone alcune (le palle sono colorate e caratterizzate in maniera diversa) otterrete preziosi suggerimenti su come andare avanti; scuotendone altre otterrete preziosi bonus e gemme essenziali (cfr dopo); in alcuni casi (quelle grigie) le bolle nascondono un meccanismo di attivazione di particolari dispositivi (il teletrasporto è uno di questi) e pertanto per andare avanti sarà fondamentale scoprirle e azionarle; inoltre con l'agitamento progressivo, queste bolle di gomma vi spareranno nella direzione impressa dal pad. In questo modo riuscirete a muovervi anche in zone inaccessibili o a superare ostacoli insormontabili. I livelli saranno composti da vari tipi di materiali e di ostacoli. In alcuni casi è possibile distruggere parte dello scenario con delle bombe, riuscendo così ad accedere a sezioni chiuse. Vi segnalo anche la possibilità di spostarvi sfruttando altre creature che potrete utilizzare a mo' di cavalcatura. In ciascun livello, poi, è nascosta una preziosa gemma gialla. Raccogliendola diventerete brutti come la peste (o come Paolone, che poi è la stessa cosa...), ma dovrete finire in fretta il resto del livello. Oltre a questa preziosissima pietra troverete anche delle comuni gemme rosse (garantiscono la conquista dei famigerati continue e rappresentano la moneta da pagare per avere gli aiuti), le gemme blu (vi forniscono una piccola porzione di energia persa) e quelle verdi (offrono una bella quantità di energia). Se sarete così bravi da riempire tutto lo slot dell'energia e a conquistare altre gemme, sotto il display colorato appariranno delle ampolle che rappresentano vita supplementare. In questo caso, non vi spaventate se il livello principale dell'energia scende a zero, perché tanto avete le ricariche. L'elemento più importante, tuttavia, sarà una stellina azzurra, oggetto questo che vi consentirà di saltare allo stage successivo. Oltre a ciò, è possibile recuperare alcune armi (mitraglietta, lanciamissili, boomerang, bombe) e vari ingredienti, miscelando i quali in appositi contenitori è possibile ottenere strani e devastanti prodotti. Rimandandovi al box apposito per quanto riguarda storia e personaggi (in fondo non vi ho ancora detto che manovrerete una specie di robottino chiamato Marina, in grado di saltare, utilizzare una specie di booster e di accovacciarsi come meglio crede), mi congedo con non poca mestizia, lasciandovi alla pagellina finale e alla votazione. Visto che dovrei scrivere anche un commento e le impressioni provate giocando, vi dirò molto semplicemente e molto sinceramente che Mischief Makers si presenta abbastanza bene, con un look vagamente nipponico che non guasta mai (almeno in questo genere di giochi), con buone musichine di accompagnamento e un buon uso di effetti grafici e sonori. La giocabilità è elevata, anche se una insita difficoltà nel sistema di controllo potrebbe imbruttire i giocatori meno esperti (o più vecchi...). In definitiva un titolo carino, originale e per gli amanti del genere.

Duspa

NINTENDO 64

GRAFICA	87
SONORO	85
GIOCABILITA'	87
LONGEVITA'	86

Si tratta di un platform game nel senso più classico della parola che riesce, però, a presentare non pochi elementi di innovazione e di interesse, a partire dal particolare modo di passaggio tra un livello e l'altro fino alle operazioni effettuabili dal buffo protagonista. Grafica, sonoro e giocabilità ci sono, anche se è presente una buona dose di complessità, soprattutto a fronte di una marea di comandi. Qualcuno potrebbe scoraggiarsi, ma se siete amanti del genere poteste anche farci un pensierino.

O SEI DENTRO

O SEI FUORI

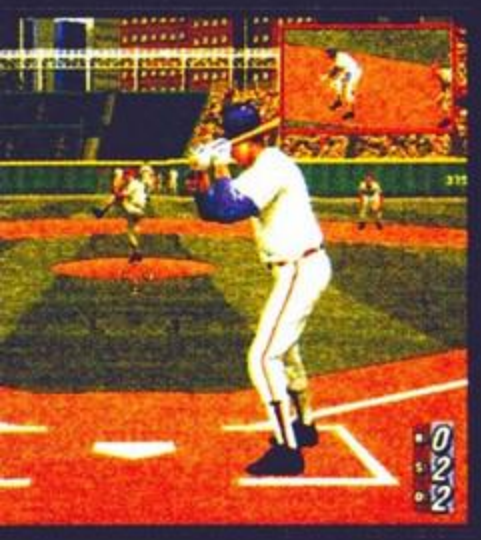
LA SICUREZZA DI UN MARCHIO
INTERNAZIONALMENTE RICONOSCIUTO
COME SINONIMO DI VIDEOGIOCO
CHE CONTA GIA 29 NEGOZI IN ITALIA,
1 IN SVIZZERA E 9 IN PROSSIMA APERTURA
L'UNICA CATENA DI NEGOZI
DOVE TROVI TUTTE
LE PIU GRANDI MARCHE
E I NUOVISSIMI GIOCHI IN ESCLUSIVA.
O SEI DENTRO O SEI FUORI

IN

LA PIÚ GRANDE CATENA DI FRANCHISING IN ITALIA

GLOBAL GAME

VIDEOGIOCHI IN FRANCHISING



PlayStation · SEGA SATURN · NINTENDO64

GLOBAL GAME, VIDEOGIOCHI IN FRANCHISING. LO TROVI A:

BAGHERIA (PA)
BARI Via A. Volta, 6/F
BASTIA UMBRA (PG) Via Bastiola, 35
BOLLATE (MI) Via Leone XIII, 41
BRESCIA Viale Piave, 6/A
CAGLIARI Via Iglesias, 43
CALTANISSETTA Via Filippo Paladini, 107
CHIASSO (CH) C.so San Gottardo, 54
CIVITAVECCHIA(RM)Via della Repubblica, 12
COCQUIO TREVISAGO (VA) Contrada Tagliabo, 4
COSENZA Piazza Fera, 12
ERBA (CO) Corso XXV Aprile, 32
GALLIPOLI (LE) Viale Bari, 14/16
IMOLA (BO) Via Emilia, 121/123
LEGNANO (MI) Corso Magenta, 77/A
MANTOVA Via XX Settembre, 7
PADOVA Via E. Toti, 1
PALERMO 1 Via Serradifalco, 141
PALERMO 2 Via Sciuti, 138 a/b/c
PERUGIA Via Palermo, 21/B
PISA Via Matteucci, 51
PONTEDERA (PI) Via Guerrazzi, 27
PORTOGRUARO (VE) Viale Isonzo, 72/A
RAVENNA Via di Roma, 157/A
REGGIO CALABRIA Via D. Tripepi, 35
ROMA Via Ugo De Carolis, 25
SCICLI (RG) Via Nino Bixio, 4
SESTO S. GIOVANNI Viale Casiraghi, 62
TARANTO Via F. Cavallotti

GLOBAL GAME ITALY - VIA SAVONA, 43 MILANO 20144 • TEL. 02/48950128

I loghi e i marchi e le immagini sono dei rispettivi proprietari
gomez & mortisia

OUT

gomez martisia

I loghi e i marchi e le immagini sono dei rispettivi proprietari

GLOBAL GAME POINT DI
LEGNANO
Giochi per PSX STN-N64-EU-USA-JAP
RITIRO E VENDITA DELL'USATO
NOLEGGIO: PSX (Play Station)
STN (Sega Saturn) N64 (Nintendo 64)
VENDITA PER CORRISPONDENZA
PlayStation
SEGA SATURN
NINTENDO64
GLOBAL GAME®
VIDEOGIOCHI IN FRANCHISING
C/SO MAGENTA, 77/a - LEGNANO (MI) - TEL. 0331/541658

REVIEW

SONY

GRAN TURISMO

SIMULATORE DI CORSA TOTALE

96

GIOCATORI 1 - 2

IMPORT

GRAN TURISMO

THE REAL DRIVING SIMULATOR

Avete presente i giochi di corsa, no? Ecco, dimenticateveli.

Succede che una volta ogni tanto, senza una precisa ragione, salti fuori un gioco che per un motivo o per l'altro diventa leggendario. E non è detto che si tratti di un titolo originalissimo e mai visto, anzi, molte volte si "limita" a riprendere un'idea già esistente, elevandola però sopra ogni possibile immaginazione. E' accaduto con Tekken 2, con MicroMachines 3 e con Final Fantasy VII, addirittura dei seguiti, quindi nulla di inatteso o straordinariamente originale e questo in effetti dà molto a cui pensare. Forse la ricerca esasperata di nuove soluzioni videoludiche ci ha portato ad aspettarci sempre di più, facendoci dimenticare la cosa più importante: il divertimento. Meno male che qualcuno talvolta si ricorda di questo alquanto sottovalutato aspetto, regalandoci emozioni che probabilmente i più "snob" bollerebbero come "già viste, già fatte".

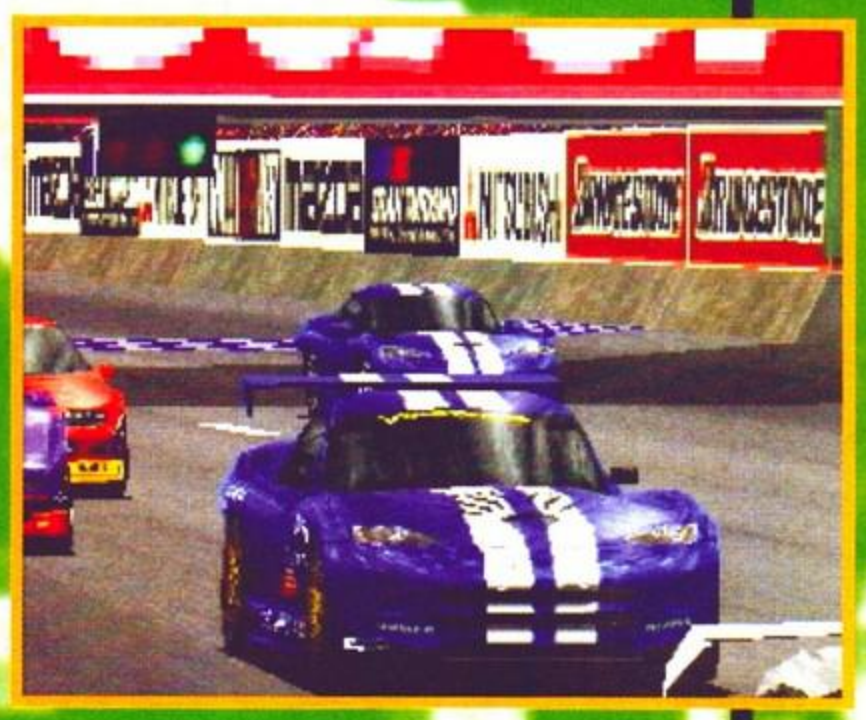
Gran Turismo è proprio il sunto finale di questo preambolo, dato che rappresenta l'estremizzazione definitiva di un genere, quello dei simulatori di auto, che da troppo tempo aspettava di essere elevato a un nuovo livello. Del resto quanti giochi di corse sono usciti in questi anni? Abbiamo visto la saga dei Ridge e Rage Racer della Namco, i vari Need for Speed della Electronic Arts, per non parlare di tutti gli altri titoli di questa affollatissima categoria, più o meno buoni e a loro modo quasi sempre validi e/o spettacolari.

Ma ci vuole tempo per trovare l'equilibrio perfetto, per accontentare sia i fan degli arcade che i maniaci della simulazione più pura, cercando nel contempo di confezionare un prodotto tecnicamente ineccepibile. Fortuna che un team di sviluppo assai caro alla Sony giapponese, dopo un paio di titoli non troppo fortunati (Motor Toon GP 1&2), ha deciso di gettarsi anima&cuore su un progetto che definire pretenzioso è poco: realizzare il simulatore di automobili totaleglobale. Il bello è che ci sono riusciti!

Quello che vi offre Gran Turismo infatti non è la solita sfida su quattro piste messe in croce, con le solite macchine spettacolari, di cui otto su dieci assolutamente non competitive (come se una Elan potesse competere con una Lamborghini Diablo...). Non troverete nemmeno incidenti fuori da ogni logica umana e tanto meno sistemi di guida al limite del ridicolo o veicoli che volano e si ribaltano appena toccano i bordi della pista. No, Gran Turismo è un'autentica spremuta di realismo, pura e naturale al 100%.

Tanto per farvi un esempio pratico, il gioco vi mette a disposizione 146 macchine, tutte realmente esistenti, tutte con i colori dei cataloghi originali. Ma la cosa più impressionante, che testimonia l'immensa mole di lavoro che sta dietro a questo prodotto, è l'accuratezza grafica con la quale sono state riprodotte le varie autovetture, praticamente indistinguibili da quelle vere. Ogni particolare si trova esattamente dove dovrebbe

essere, dalle frecce alle luci di posizione, dai cerchioni allo spoiler. La definizione "maniacale" è l'unica che in questo momento mi



passa per la testa e pensate che questo è niente, dato che sono altri i dettagli che lasciano senza fiato.
Prendiamo le ruote ad esempio: ok, sterzano, non è una novità, ma trovatemi un altro gioco nel quale potete distinguere il tipo di trazione semplicemente osservando il movimento dei cerchioni. Non sono semplice texture fatte roteare senza un minimo criterio, ma modelli fisici ben precisi, che poi si rispecchiano anche sul movimento degli ammortizzatori, di un realismo quasi miracoloso.
E' comunque interessante notare come i programmatori abbiano cercato in tutti i modi di stimolare l'interesse di tutto il pubblico, anche quello non eccessivamente appassionato, inserendo la possibilità giocare anche in modalità Quick Arcade. Questa praticamente vi mette a disposizione fin da subito un certo numero di macchine (comunque di molto inferiore rispetto a quelle disponibili nell'opzione Gran Turismo) appena uscite dal concessionario, con le quali affrontare una serie di gare co-

me nel più classico gioco di corse. Tre i livelli di difficoltà disponibili, che vi permetteranno di accedere come da copione a piste sempre più difficili (alcune delle quali da percorrere al contrario, con tutte le complicazioni del caso), con avversari a mano a mano sempre più infami e competitivi. Se riuscirete a completarle tutte potrete gareggiare nella modalità HI-FI dove, a discapito di qualche dettaglio grafico in meno nei fondali, troverete una fluidità sconvolgente (60 frame al secondo pulitissimi), che vi darà le netta impressione di trovarvi di fronte a un coin-op in piena regola. E non è un barbatrucco, ve l'assicuro!
Ma i puristi e gli appassionati in genere non si lasceranno certo impressionare e si butteranno nettamente nella sezione Gran Turismo, che del resto dà il nome al gioco mica per niente. La prima cosa da fare, non appena iniziata una nuova partita, è assicurarsi di avere abbastanza spazio per i salvataggi, dato che occor-

caso desideriate salvare i replay delle vostre prodezze. A proposito di replay, vale la pena spendere qualche riga per ringraziare i geni che hanno progettato le inquadrature spettacolari presenti in GT. Mai prima d'oggi ero rimasto così estasiato e incantato di

fronte a un videogioco. Gli stacchi, i campi e i controcampi, la telecamera che segue e zooma sulla vettura, sono solo alcuni degli esempi che mi vengono in mente. Qualche volta sembra proprio di guardare una qualche sorta di gran premio alla televisione.
Quindi proprio per questo vi consiglio vivamente di dedicare una memory card a GT, perché ben difficilmente rinuncerete a registrare una gara particolarmente ben riuscita da far magari rivedere agli amici.
Comunque cancellati tutti gli altri save game (che tanto d'ora in poi non avranno più senso), vi conviene nettamente comprarvi una bella macchina, usata ovviamente. Usata? Eh già, cosa credete, di andare dal concessionario con un milione di yen in tasca e di portarvi a casa una supercar nuova di zecca? Scendete dalla nuvoletta e incominciate a girare per le varie case automobilistiche, alla ricerca di una qualche offerta positiva nell'usato. Calcolate che non tutte le società dispongono di un servizio di "secondo mano", soprattutto quelle più esclusive (tipo quelle americane come la Chrysler), quindi fareste bene a comprarvi una bella "giappomachine" come la Honda Prelude, ideale per farsi le ossa. La cosa bella è che a ogni partita non troverete sempre le stesse vetture e neppure gli stessi prezzi. Io ad esempio non sono riuscito comprare la

Prelude usata perché troppo costosa e ho dovuto necessariamente ripiegare su una CRX (onestissima, per carità, ma non era quella che volevo). Di contro però dopo qualche gara mi sono potuto permettere una Mitsubuishi GTO Twin Turbo del '95 a un ottimo prezzo, quando Marco se l'è do-

vuta comprare nuova di pacca, spendendo ovviamente di più.
Comprare una vettura nuova comunque sembra non influire sulle reali capacità della macchina, piuttosto il vero aspetto positivo sta nella possibilità di scegliere il colore della carrozzeria fra quelli disponibili in catalogo (come ho già detto prima, non si tratta di colorazioni casuali, ma realmente esistenti).
Fatto l'acquistone del secolo dovrete necessariamente prendere la patente e non sto affatto scherzando... Per iniziare a gareggiare sul serio si renderà necessario affrontare alcune prove pratica per mettere in evidenza le vostre attitudini di pilota. Esistono per questo tre tipi di patenti, la B, la A e la A internazionale, in ordine di difficoltà crescente. Vi posso garantire che suderete le proverbiali sette camicie per prendere anche solo la B (specialmente voglio vedervi nella prova B-3), ma questo si rende necessario affinché possiate entrare in gara con un'esperienza più che sufficiente a rendervi competitivi.
Presa la patente di base buttatevi pure nella prima gara di Gran Turismo accessibile con questo tipo di licenza visto che, delle altre tre, due richiedono la A e l'ultima addirittura la A internazionale.
Vi premetto subito che le prime sfide non saranno semplicissime, dato che per ottenere il meglio dovrete come sempre impararvi i circuiti a memoria e quindi capire dove frenare, dove accelerare, in che modo farlo e con quale tempismo.
Trattandosi del resto di una simulazione, ogni traiettoria presa senza troppa attenzione si trasformerà in un'uscita di strada o in un incontro ravvicinato con il muro di cemento armato. Per vostra fortuna è stato trascurato l'aspetto dei danni, altrimenti avrete dovuto tirare fuori una tale quantità di soldi al termine di ogni gara, da lasciarvi con il conto in banca perennemente in rosso.
Vincere una competizione comunque non è certo un'operazione fine a se stessa e, come il buon Rage Racer insegna, ogni buon piazzamento si trasformerà in soldi sonanti. Inoltre, in caso di vittoria assoluta, assieme alla coppa vi beccherete un cospicuo assegnone e una bella (a volte) macchina nuova. Questa andrà a ingrassare il vostro garage e se proprio non saprete che farvene, potrete

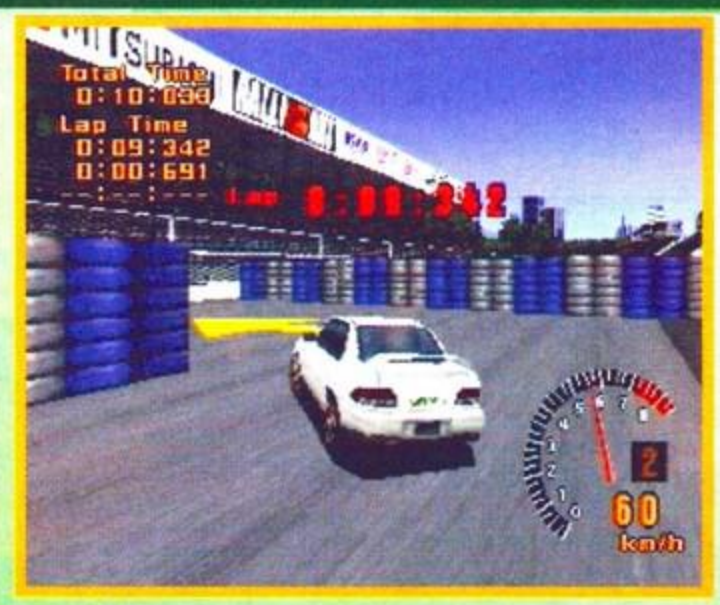
ME L'AVEVAN DETTO CHE BUOI, DONNE E MOTORI SON GIOIE E DOLORI.

Ovvero come trasformare una macchini calma e nemmeno troppo costosa in un mostro da 400Km/h, stereo da 500 watt incluso.
MARMITTE: ne esistono di tre tipi: sport, semi racing e racing. Si differenziano per efficienza e vanno utilizzate solo quando realmente la vostra macchina le richiede. Inutile quindi installare una racing su un motore poco potente, come del resto applicare una sport su una 400 cavalli.
FRENI: il kit sport è consigliabile soprattutto nelle gare di resistenza, dato che rende molto bene sulle lunghe distanze. Esiste anche una versione a bilanciamento controllato che vi permetterà di decidere l'efficienza della frenata sia sulle ruote anteriori che su quelle posteriori. Attenti però a non sovrasterzare.
MOTORE: ovviamente la parte più interessante. Sono disponibili tre "tune-up" per il motore, tutti piuttosto costosi, ma decisamente inevitabili se vorrete rendere la vostra vettura un mostro di potenza. Consigliabile anche l'acquisto di un computer per un miglior rendimento del motore. Molte altre comunque sono le sezioni migliorabili, anche se non tutte di facile comprensione (e le scritte in giapponese stretto non aiutano di certo).
TRASMISSIONE: frizioni e trasmissioni per tutti i gusti. Queste ultime, in configurazione racing, vi permetteranno di decidere i vari rapporti in modo completamente libero. Ovviamente se non vi sentite in vena di tecnicismi vi conviene lasciar perdere prima di combinare qualche macello.
TURBO: come ogni buon pilota non potrete proprio resistere al fascino dell'intercooler, disponibile come sempre sia nella versione sport che in quella racing (ovviamente superiore). Il massimo comunque lo si ottiene dai Turbo Kit, delle turbine di spaventosa potenza e dal costo altrettanto terribile. Con il quarto "stage turbo" installato potrete praticamente gareggiare in Formula 1.
SOSPENSIONI: altra sezione particolarmente delicata, sulla quale non vi conviene sorvolare. Anche qui esistono tre differenti categorie differenziate per resa degli ammortizzatori, customizzazione, assorbimento degli urti e via discorrendo.
PNEUMATICI: disponibili sia nella versione semi-racing che racing, le ruote posso essere di due generi: dure e morbide. E' possibile decidere d'installarne diverse coppie (ad esempio dure anteriori e morbide posteriori) sulla stessa vettura in modo da adattarsi al meglio a un determinato stile di guida. Non si consumano mai tranne che nelle gare di resistenza, dove risulta pressoché obbligatorio l'uso di pneumatici duri.
ALTRO: ovvero la massima espressione del tamarro. Modificare e alleggerire la proprio macchina eliminando le parti che non servono, migliorando l'accelerazione, l'impianto di frenata, le ruote e tutto ciò che serve per rendervi sempre più competitivi. Vi sono tre stage per questo più la modifica da racing, dove l'intera carrozzeria verrà cambiata in favore di una molto più leggera (in fibra di carbonio suppongo) ricoperta inoltre di sponsor d'ogni tipo.

comunque rivenderla a un qualche concessionario. In quest'ultimo caso vi converrà cercare il produttore originale, dato che ve la pagherà in media 200.000 yen in più.
L'aspetto però che rende Gran Turismo unico è la possibilità di elaborare la propria vettura nelle maniere più disparate possibili. Ogni marca infatti dispone di una società dedicata alle "modifiche", un po' come la Abarth per FIAT [o la AMG per la Mercedes... NdAlex]. Questi potenziamenti non sono ovviamente il frutto di una qualche mente malata, ma prevedibilmente (visto la meticolosità di questo prodotto) dei pezzi realmente esistenti, con caratteristiche ben precise.

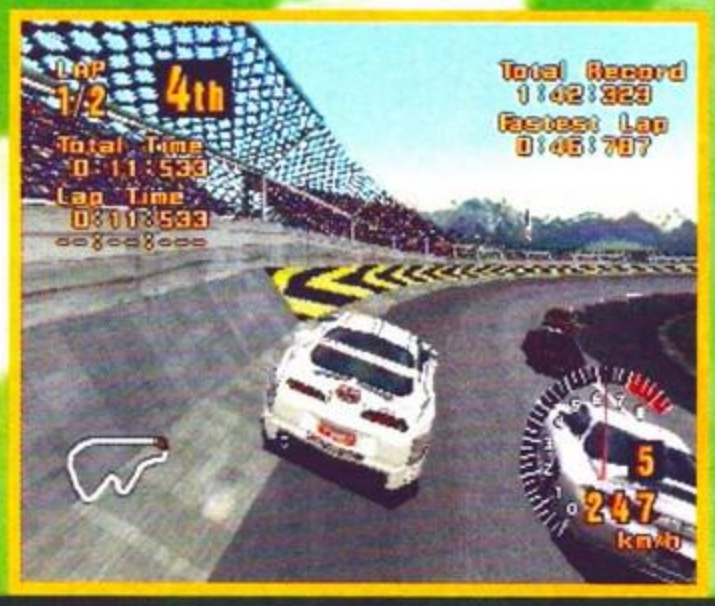
Troverete tutto quello che avete sempre sognato: carburatori, frizioni, pneumatici da competizione, testate, turbo, alleggerimenti della carrozzeria, modifiche al motore d'ogni genere e chi più ne ha più ne metta. Per saperne di più comunque fate riferimento all'apposito box, che v'illustrerà più o meno dettagliatamente tutte le possibili variabili presenti nel gioco.
L'emozione di trasformare la vostra vetturina (si fa per dire) iniziale in un bolide da 390 Km/h, con carrozzeria preparata da gara e oltre 900 cavalli di motore è a dir poco fenomenale. Pensare poi di poter fare lo stesso con decine di altri modelli e magari alla fine di poter acquistare una "concept car" da 50.000.000 di yen è sicuramente uno di quei particolari che non possono far altro che giustificare il voto di questo gioco.

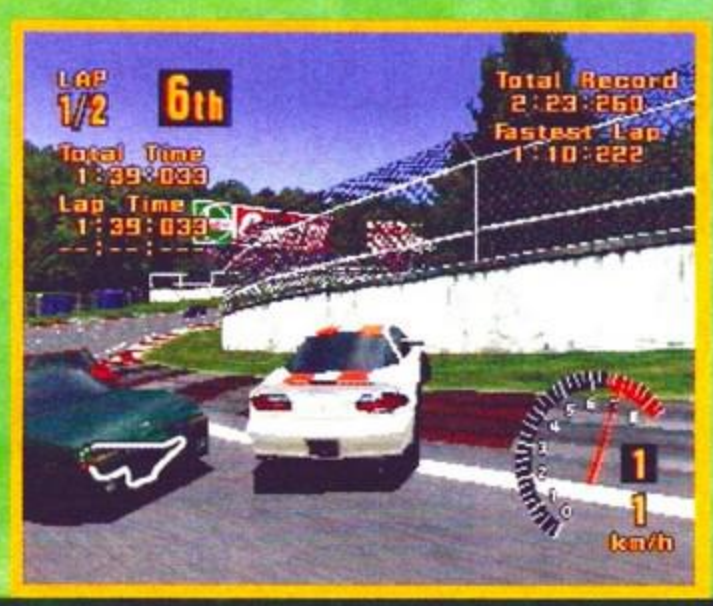
Il discorso campionati poi è qualcosa d'incredibile, visto che ve ne sono a bizzeffe, in grado di soddisfare anche i pazzoidi che si sparano due ore di gioco a F1 97 sulla stessa pista, perché altrimenti non si divertono. A parte le sfide canoniche di Gran Turismo, esistono quelle dedicate a particolari gruppi di macchine, tipo le 4WD, le FD e le RD, rispettivamente 4x4, trazione anteriore e trazione posteriore. A onor di cronaca va detto che le RD sono molto più di difficili da guidare, perché spesso vanno in testacoda e basta un nonnulla per perderne il completo controllo, quindi evitatele finché potete.
Esistono poi le competizioni fra costruttori di diverse nazionalità, che comprendono giapponesi contro americani, giapponesi contro inglesi e inglesi contro americani. Interessante notare come gli inglesi siano ben poco competitivi, ma staremo a vedere se nell'edizione europea le cose cambieranno o meno (e mi sa che una volta inserite le McLaren e le Lotus ci sarà da ridere).
E non è finita qui! Esistono infatti campionati dedicati alle vetture ultra potenziate, a quelle appena uscite dal concessionario (senza nessuna modifica quindi) e delle autentiche prove di forza, tipo 60 giri su una pista, che tradotti in minuti si trasformano in oltre un'ora di gioco buona tutta di fila (immaginate arrivare secondi cosa potrebbe significare).



Ma di Gran Turismo si potrebbe parlare per ore e purtroppo, a meno di non occupare decine di pagine, mi tocca tagliare fuori i particolari meno interessanti, che comunque contribuiscono ad aumentare l'eccezionale feeling di questo prodotto.

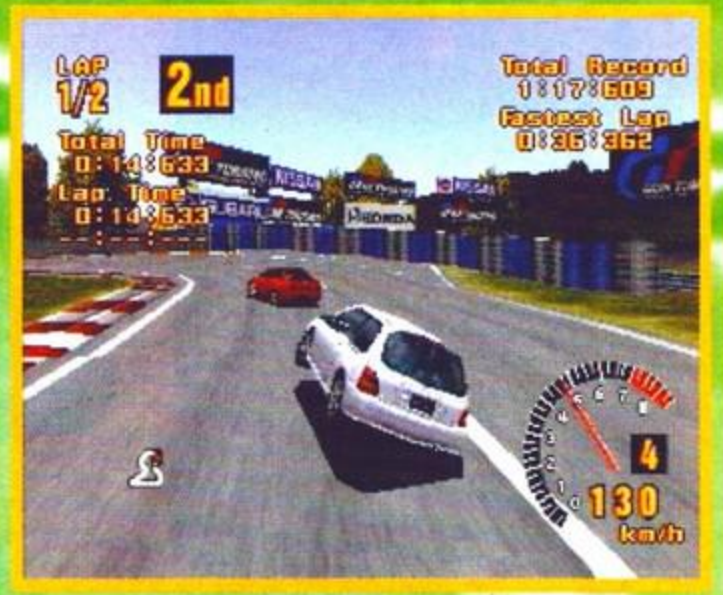
Del resto come lasciare in sordina l'aspetto prettamente tecnico? Come ignorare il miglior engine poligonale mai applicato a un gioco di macchine per Playstation? Vi ho già detto che le auto sono qualcosa di eccezionale, ma anche le piste fanno la loro bella figura, con tracciati molto vari, ben realizzati e graficamente molto realistici. Le texture non sono eccessivamente sature di colore e, un po' come in Rage Racer, si ha l'impressione di trovarsi in un ambiente piuttosto realistico. Il clipping è appena percettibile e non influisce minimamente sulla pista, ma semmai in qualche tratto del fondale (tipo i palazzi nel circuito cittadino). Apprezzabile anche il fumo pro-





vocato dalle sgommate (che rallenta un po' il gioco, ma a quanto pare si tratta di un problema che verrà risolto nella versione europea, che si prospetta addirittura più veloce di quella giappo), la luce soffusa emessa dai lampioni sulle piste notturne e soprattutto le luci delle macchine, sia quelle dei fari, che quelle di posizione.
Da oscar poi le texture animate trasparenti applicate a mo' di riflessi sulle macchine, che diventano a mano a mano sempre meno visibili, sempre che di tanto in tanto non decidiate di lavare la vostra vettura (prima di portare la mia ci hanno dovuto scrivere sopra "lavami").
Il sonoro è sicuramente apprezzabilissimo come effetti, visto che i motori per una volta sono stati digitalizzati da quelli veri e non riprodotti con qualche schifoso sintetizzatore. Peccato invece per le musiche, non troppo esaltanti francamente ad esclusione di quella presente nell'intro, che fra l'altro si candida come una delle migliori mai realizzate in senso assoluto [anche l'aspetto musicale verrà interamente rivisitato nella versione europea del gioco... Mi sa che ci vorrà anche un'altra recensione. NdAlex].
Comunque alla fine di tutto è il tipo di guida estremamente realistico che rende GT un titolo assolutamente imperdibile: già con il pad digitale standard si riescono a fare delle belle cose, ma ovviamente il feeling e la precisione dell'analogico è tutta un'altra cosa. Inoltre sono supportati i dispositivi compatibili con lo standard NegCom (quindi l'omonimo pad e tutti i vari volanti in circolazione) e soprattutto l'eccezionale Dual Shock, l'ultimo pad nato in casa Sony. Per chi non lo sapesse, si tratta di un pad analogico completamente compatibile con il precedente modello, solo dotato di un doppio sistema di vibrazione che riesce a riprodurre perfettamente scossoni e botte restituendo un feedback decisamente superiore alla norma. Giocare a GT con questo pad è praticamente un'esperienza definitiva.
Insomma, come avrete sicuramente capito con questo prodotto la Sony si piazza di diritto al primo posto delle simulazioni di corsa, annichilendo letteralmente la concorrenza, che non può che rimanere inerme di fronte a cotanto splendore. Sono commosso.

TMB "Twin Turbo rulez!"



PLAYSTATION

GRAFICA	97
SONORO	90
GIOCABILITÀ	96
LONGEVITÀ	95

Gran Turismo è il gioco che avete sempre cercato, il titolo che per anni ha vagato nelle menti malate di noi giocatori, il monolito nero dei simulatori di guida. Non potete non comprarlo, non potete sottrarvi alla sfida. Qualcuno ha detto che il frame-rate non è molto elevato. Qualcuno ha anche detto che Need for Speed 2 era un bel gioco. Non credete a qualcuno, credete in quello che vedete. Io vedo un capolavoro, che vale tutti i soldi che costa, Dual Shock compreso.

xenia on line

presenta

xenia on line

http://www.xenia.it

ZZAP!

nuovo server
+VELOCE!!!

http://www.xenia.it/zzap!

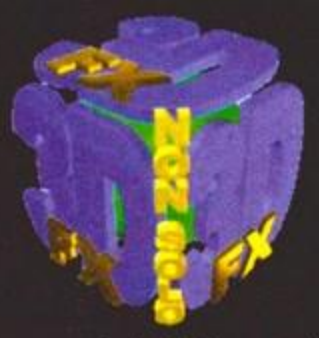
Il più bel sito italiano dedicato al mondo dei videogiochi

AGGIORNAMENTO QUOTIDIANO!

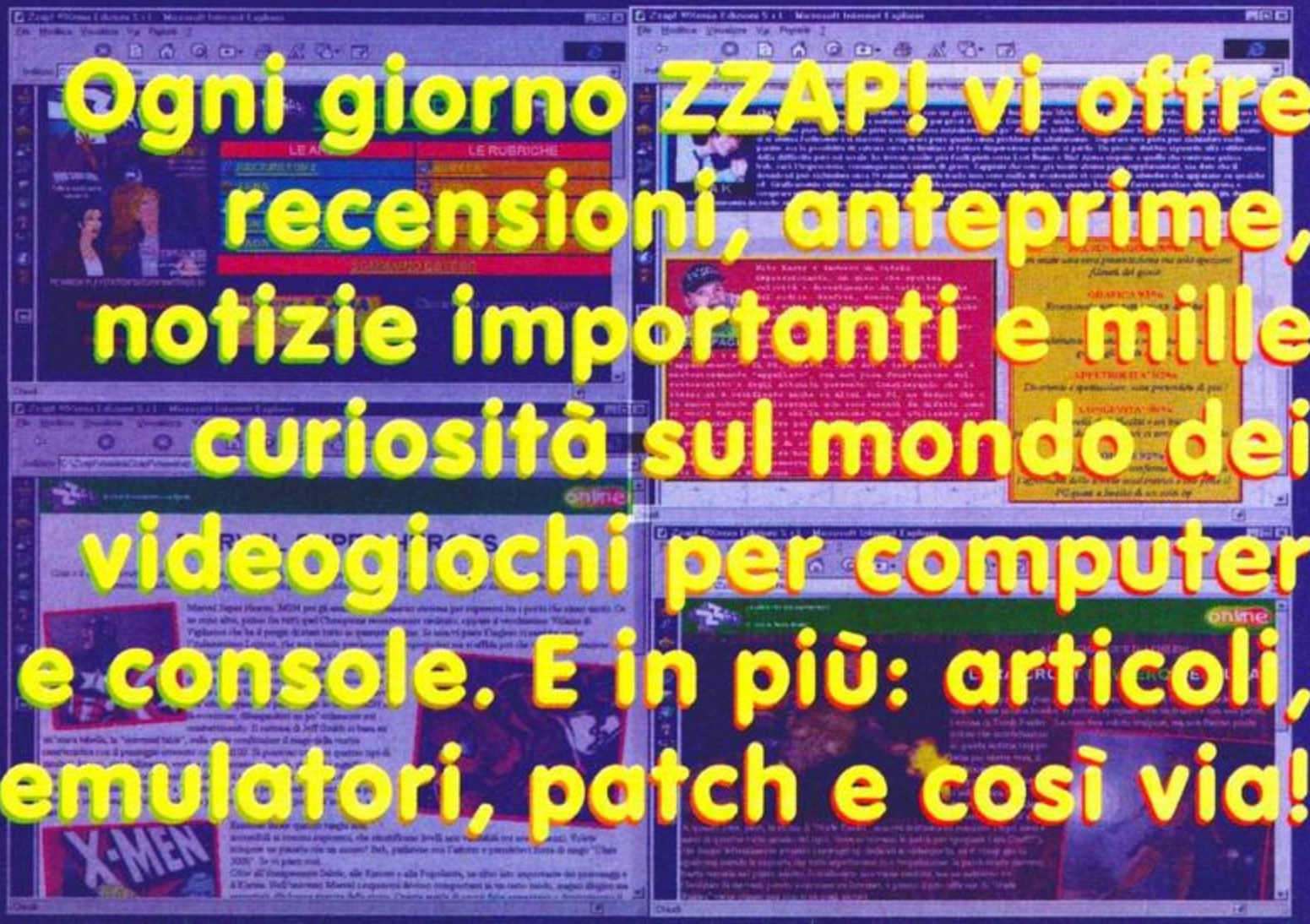
Tutto sugli emulatori, per rivivere le emozioni del passato sul proprio computer

The MULTIPLAYER zone

Tutto ciò che vi serve per giocare in rete



News, patch, informazioni tecniche e driver per tutte le schede acceleratrici 3D



Ogni giorno ZZAP! vi offre recensioni, anteprime, notizie importanti e mille curiosità sul mondo dei videogiochi per computer e console. E in più: articoli, emulatori, patch e così via!

mondo console

- SONY PLAYSTATION
- SEGA SATURN
- NINTENDO 64
- NEO GEO CD
- PC CD-ROM

ACCESSORI PER TUTTE LE CONSOLE

OFFERTISSIME MEGADRIVE E SUPERNINTENDO

AD **ANCONA**

L'UNIVERSO DEI VIDEOGIOCHI
È OGGI ANCHE VENDITA
PER CORRISPONDENZA

TELEFONO E FAX

071-54550

VIA TRIESTE 9B - ANCONA

Mondo Console
di Pirozzi Giampaolo

Importiamo direttamente da USA e HONG KONG

ORDINI 24 ORE SU 24

Possibilità di pagamenti rateali (spesa minima L.500.000)

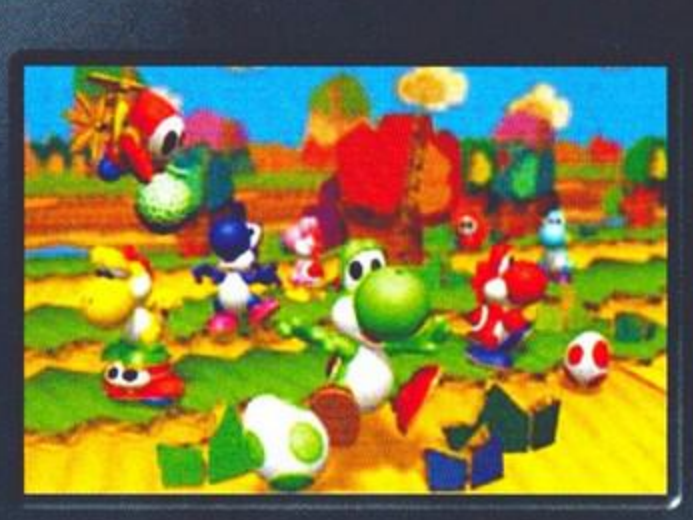
punto vendita:
LARGO S. COSMA, 2B - ANCONA - TEL. e FAX 071/54856

novità

TEKKEN 3

ZELDA 64

RESIDENT EVIL 2



YOSHI'S STORY

F-ZERO X

TUTTI I MARCHI RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGGITIMI PROPRIETARI

Grafica: Gianluca Armeni 071/9158920

KONAMI

NAGANO WINTER OLYMPICS '98

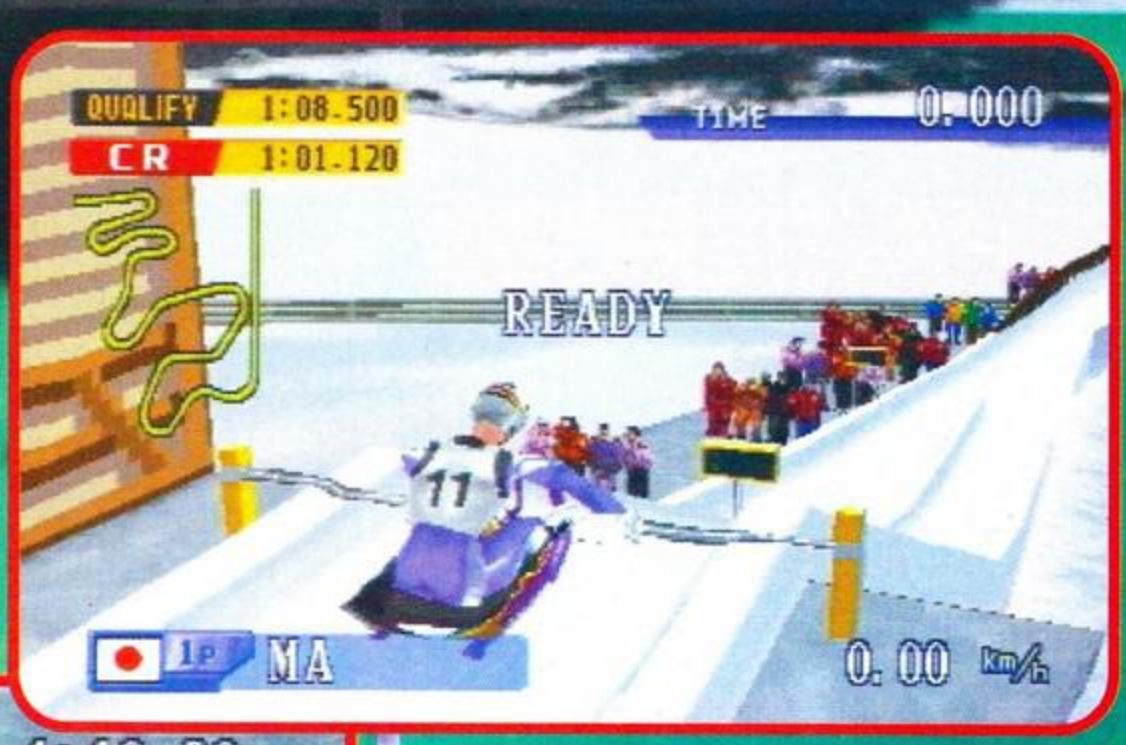
GHIACCIOLI GIAPPONESI

87

GIOCATORI 1-4

NAGANO WINTER OLYMPICS'98

E mentre tutto il mondo dello sport si interroga sullo stato di forma dell'Albertone nazionale (in questo caso il mitico Sordi non c'entra nulla), fa la sua comparsa su Playstation il primo di una lunga serie di titoli dedicati alle ormai imminenti Olimpiadi invernali di Nagano.



Ho sempre adorato i giochi sportivi, anche avanti poco che si tratta di quelli che nessuno di noi altro si prestano a colossali sfide tra amici e nei quali l'importante non è mai partecipare, ma sbeffeggiare gli altri per qualche ridicola performance. Giusto per rendere l'idea e per farvi capire qualcosa di questo prodotto targato Konami, vi confesso che dopo averci giocato un paio di giorni da solo ero abbastanza imbruttito. Poi, oggi, dopo averlo portato in reda e aver sfidato due autentici mostri sacri (più mostri che sacri, per essere onesti...) dei videogiochi quali Marco e Mirko, l'ho nettamente rivalutato. Avere a fianco avversari in carne e ossa è, infatti, più stimolante ed è sicuramente più divertente battere i loro punteggi piuttosto che scontrarsi con gli asettici atleti manovrati dal computer. Senza considerare il fatto che lo spettacolo delle facce basite e delle espressioni di gioia per un risultato ora deludente,

MA QUANTE BELLE COSE SI FANNO SULLA NEVE

Le specialità in cui vi potrete cimentare giocando a Nagano sono tantissime (addirittura tredici!). Mentre in alcuni casi ci si trova di fronte a sport abbastanza conosciuti, in molti altri si avrà a che fare con discipline che sembrano essere state partorite dalla mente di un folle. Vediamo di analizzare una per una le prove che gli atleti saranno chiamati ad affrontare.

DISCESA LIBERA

Se siete degli emuli di Christian Ghedina, questa è la specialità che fa per voi. Lasciatevi alle spalle il cancelletto di partenza e mettetevi a uovo. In realtà il design della pista di Nagano sembra tutto fuorché quello di un tracciato di discesa libera. Praticamente impossibile acquistare velocità, è molto probabile, invece, fare la fine del tonno sott'olio, dato che le reti a bordo pista vi calamiteranno peggio di una preview di tre pagine su Tekken 3.

SUPER G

Una via di mezzo tra lo slalom e la discesa libera, che presenta stessi problemi e stessi difetti. Voci insistenti lo vorrebbero associare a una pratica amatoria volta a stimolare la partner femminile in modo assolutamente sensazionale. Noi per il momento non ci crediamo, anche se ci riserveremo di testare personalmente tali affermazioni. L'importante è trovare una volontaria...

SLALOM GIGANTE

Quel salamone di Tomba non vi è mai andato giù? Non potete soffrire l'attuale supremazia austriaca? Bene, questo è il momento di far vedere quanto valete tra bandierine e paletti. Peccato manchi lo slalom speciale, assai più concitato e frenetico e probabilmente più divertente.

SNOWBOARD

Toglietevi gli sci e calzate una scomoda tavola da neve. Sarete così pronti ad affrontare lo slalom gigante sullo snowboard. Da veri maranza vi esibirete in curve e derapate spettacolari e le ragazzine strilleranno a bordo pista. Peccato che alla fine della vostra penosa evoluzione vi accorgerete di non aver percorso che pochissimi metri. Non si sa perché, infatti, anche questa pista è praticamente piatta. Misteri giapponesi.

PATTINAGGIO VELOCITÀ 500mt/1500mt

Chi non ha mai pattinato sul ghiaccio? Come dici Abdul? Il ghiaccio tu non l'hai mai visto? Si, lo so, ma la colpa è solo di tutta quella sabbia che va negli occhi e impedisce di trovare i cubetti. Comunque per tutti gli amanti dello smanettamento furioso, ecco tornare i fasti di Track 'n Field (o addirittura di Daley Thompson Decathlon) e di tutti i giochi sportivi in cui occorreva pigiare furiosamente i tasti o muovere il joystick. Sconsigliato ai deboli di cuore e a chi ha la pertosse (vero Mao?).

SHORT TRACK 500mt/1500mt

Una delle discipline più bastarde e divertenti. Si tratta di girare su un anello di varia lunghezza (come nel caso della velocità pura), avendo l'accortezza di ostacolare in maniera regolamentare gli avversari. Non esistono, infatti, corsie predefinite e vince il più bravo e il più astuto. Assieme alle due prove di velocità sui pattini da ghiaccio è la gara che ricorderà ai più anziani grandi dolori di avambraccio di vecchi cassoni da sala o di giochi di commodoriana memoria.

BOB

Avete visto quel film con la squadra giamaicana che partecipa alle olimpiadi invernali con uno scalcinato bob? Il nome non me lo ricordo (tanto Alex che è un cinefilo, oltre che un cinofilo, lo inserirà di certo...)["Quattro sotto zero" era il titolo italiano, "Cool Runnings" quello inglese... Detto fatto caro RinTinTin... NdAlex], ma l'effetto è più o meno lo stesso. Per quanto vi sforzerete non riuscirete a correre sul ghiaccio e i vostri prodi energumeni si spatasceranno emozionando al suolo...

SLITTINO

Babbo Natale (Alex) non c'entra nulla e nemmeno sarebbe possibile dato che queste vere e proprie trappole sono talmente piccole e scomode che il sottoscritto non vi potrebbe entrare nemmeno a forza [vorrei ben vedere: ci si adagia sopra lo slittino, non ci si entra mica. NdAlex]. Per quanto riguarda lo svolgimento della gara vi catapulterete in una budello di ghiaccio a velocità folle, pregando a ogni curva di non essere sparati in orbita e diventando così il primo satellite vestito come un profilattico.

SALTO SCI

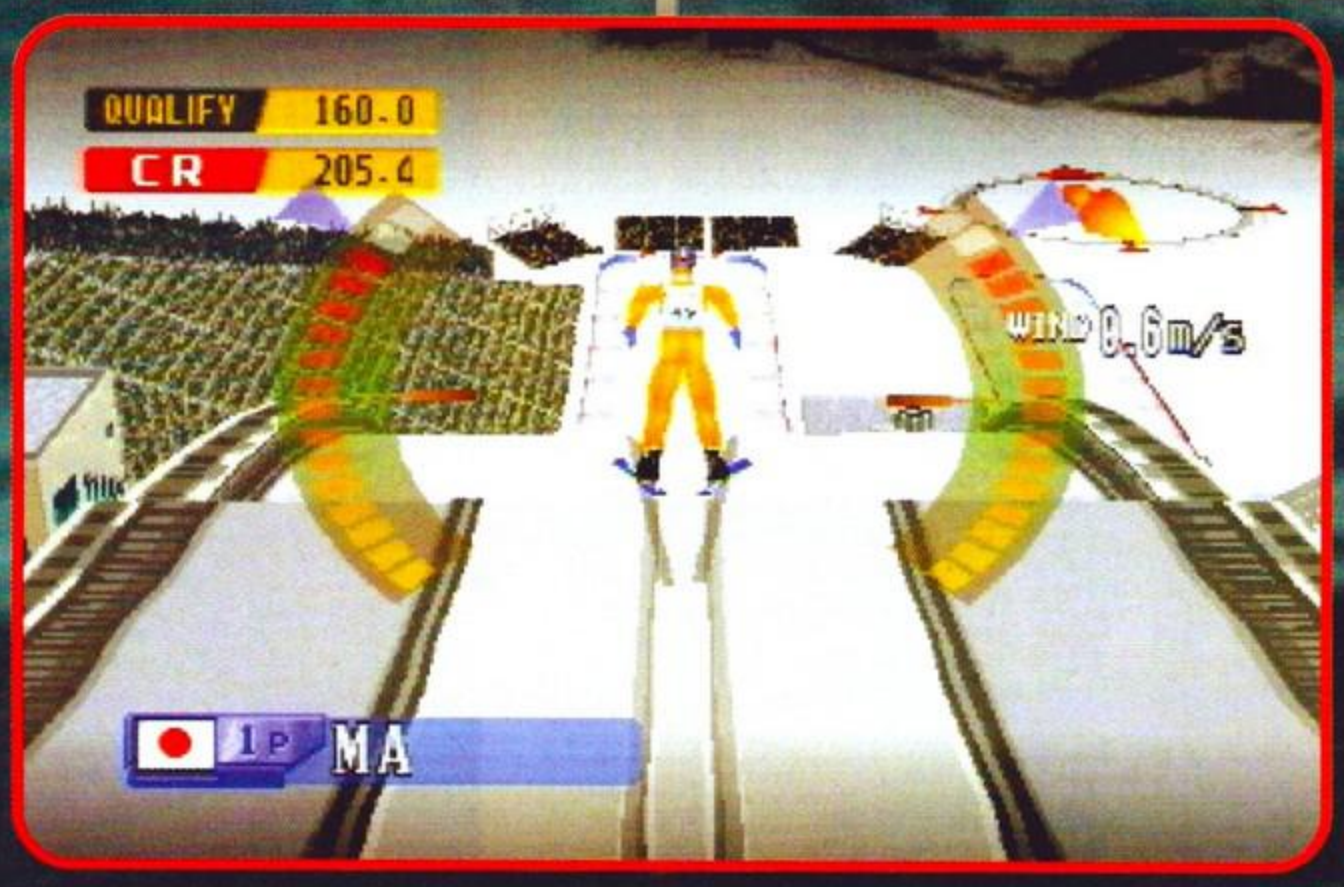
Il modo migliore per spaccarvi tutte le ossa. Come direbbe Raffo, vi conviene segnarvele prima della discesa dato che dopo la ricomposizione dello scheletro sarà alquanto problematica. Terribile l'influenza del vento che può in un attimo cambiare e farvi precipitare come un masso.

FREESTYLE

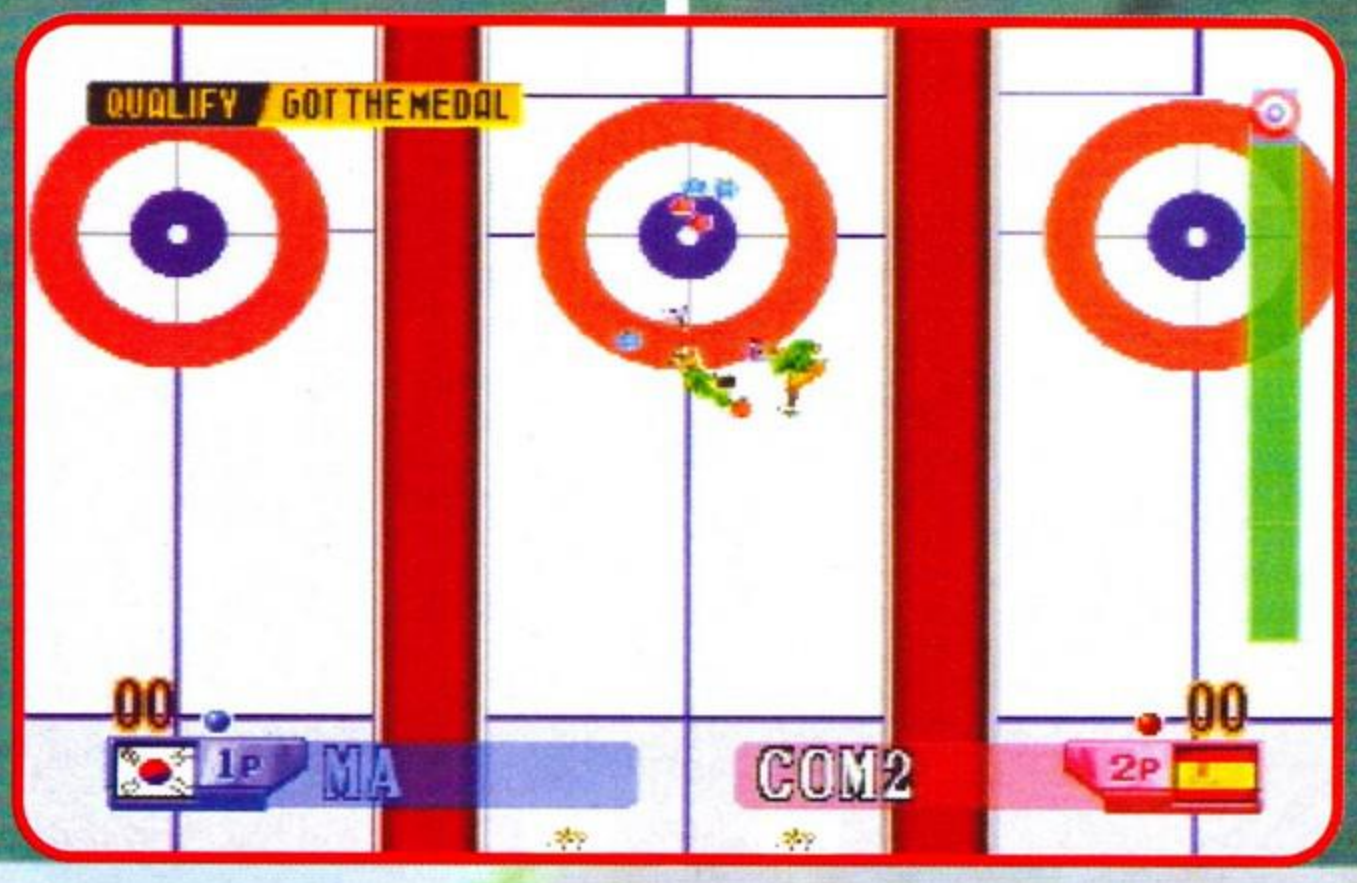
Ecco l'anello mancante tra un gioco di sci e un sano picchiaduro. No, no, tranquilli, in questo caso non dovrete prendere a calci i vostri avversari, ma eseguire delle figure acrobatiche saltando da un breve trampolino. Il bello è che per effettuare le evoluzioni in aria dovrete eseguire una sorta di combinazione che è identica alle famose tenstring di Tekken 2. Se ci riuscite potrete vantarvi di essere in grado di battere persino Devil Kazuya.

CURLING

Senza ombra di dubbio la disciplina più inutile della storia dello sport (e qui attendiamo con ansia le proteste degli appassionati della scopetta da ghiaccio...). In pratica si tratta di lanciare una sorta di pentolone lungo una pista di ghiaccio, mirando verso un bersaglio disegnato sul pavimento. Due esserini tristi, poi, seguono l'assurdo proiettile spazzando furiosamente il ghiaccio davanti ad esso. In questo modo i tapini si illudono di prolungare la sua corsa verso il centro del bersaglio. Fonti autorevoli (Marco Auletta in gioventù, oltre che uno splendido bugiardo, è stato un campione di Curling) ci assicurano che funziona. Ci riserviamo un onesto scetticismo...



esaltante, da sole potrebbero valere il prezzo del biglietto. Nel gioco singolo si fa pesantemente sentire la difficoltà insita in un sistema di controllo tutt'altro che immediato. In un titolo di stampo arcade è a mio avviso fondamentale il poter iniziare subito a giocare senza troppe preoccupazioni e riuscire già dalle prime partite a spuntare qualche risultato interessante, in modo da non piombare in una pesantissima frustrazione. In Nagano Winter Olympics, invece, questo non succede, dato che è necessario studiare un manuale di astrofisica prima di riuscire a padroneggiare i comandi nella maggior parte delle discipline. In particolare è stato quasi impossibile capire come si guadagnasse velocità in tutte le gare coinvolgenti gli sci o come fosse possibile darsi lo slancio negli sport di alta velocità (bob e slittino, tanto per capirci). Quello che mi ha fatto pensare parecchio è stata la scarsa cura riposta nella realizzazione di alcuni aspetti, contrariamente ad altri invece quasi perfetti. La sensazione che ne è derivata è stata quelle di



avere a che fare con un titolo che doveva uscire per forza (avete mai sentito parlare di "traino commerciale"?) e che doveva farlo in fretta dato che le Olimpiadi erano ormai vicinissime. Sono davvero curioso di vedere come sia stata realizzata la versione PC che, potendo contare su un impatto grafico indubbiamente migliore, potrebbe anche essere una graditissima bella sorpresa. Visto che ho già tirato in ballo l'aspetto grafico, bisogna precisare che su Playstation non è che si sia messi male, perlomeno a livello generale. In realtà, la presenza di alcune imperfezioni [illegible] quelle [illegible]), la piattezza degli spettatori e degli elementi di contorno (quello che tecnicamente viene definito effetto Screamer) o la mancanza di dettaglio di alcuni particolari, non rendono certo giustizia a un gioco che avrebbe certamente potuto essere migliore. In ogni modo, non gettiamoci nella più cupa disperazione, dato che tutto sommato ci sono anche aspetti interessanti (del resto se si butta l'occhio sull'etichetta videoludica dietro questa realizzazione, si capisce subito di avere a che fare con uno dei grandi nomi dell'intrattenimento elettronico).

Dunque dunque, Nagano vi consentirà di sfidarvi in ben tredici discipline differenti, spaziando dalle più classiche fino ad arrivare a quelle più inusuali. Qui attorno dovreste trovare un box descrittivo, relativo alle tredici prove in gara, per cui adesso non mi dilungherò affatto nel descrivervi il salto dal trampolino, lo slalom gigante o il bob a quattro. Quello che invece mi preme dirvi è che l'impostazione generale del gioco prevede due sole modalità di sfida: la gara singola e l'Olimpiade. Nel primo caso non credo ci

sia molto da aggiungere, dato che l'unico scopo di questa sezione è quello di battere i record e di impratichirvi nelle varie discipline. Anomala anche la realizzazione dell'Olimpiade vera e propria dato che, pur consentendo a uno stesso atleta di partecipare a tutte le gare, se non riuscirete a qualificarvi in un determinato sport (ogni disciplina prevede un risultato minimo di qualificazione), non sarete ammessi alle prove successive. Anche se è possibile affrontare le prove in ordine sparso e tornare su quelle non superate grazie a un provvidenziale continue, non è molto simpatico dover ogni volta ricominciare la gara. I livelli di difficoltà presenti sono tre e la differenza tra l'uno e l'altro è abbastanza marcata.

Da un punto di vista stilistico (visto che della grafica abbiamo già parlato) vi segnalo le animazioni e la realizzazione dei vari atleti che sono davvero ben fatti. Le tute disponibili sono molte e i poligoni che compongono i vari sciatori, pattinatori e buffoni in calzamaglia sono ricoperti da texture all'altezza della situazione. Notevole è anche l'opzione di replay automatico che consente di rivedere la gara con un taglio televisivo. Non male la presenza di una sorta di presentazione dei tracciati relativi a ciascuna prova, nonché quella di una breve indicazione dei tasti da utilizzare. Peccato che nella maggior parte dei casi questi pulsanti non sembrino sortire l'effetto desiderato. Buono anche il sonoro, sia per quanto concerne le musiche che per il commento digitalizzato. Non male gli effetti nei palazzetti del ghiaccio, con i soliti suoni ovattati e il pubblico vociante.

Insomma, balzando alle conclusioni come solo il prode Raffo sa fare, saluterò dicendovi che mi ero divertito un mondo anni e anni fa con Summer Games; probabilmente lo stesso era successo ancora prima con Daley Thompson Decathlon; adesso la storia sembra ripetersi con Nagano, anche se sono assolutamente necessari altri giocatori tutti ciccia e brufoli. Se devo giocare sulla neve da solo, lo confesso, ricarico sul fido PC Winter Challenge della Accolade o me ne vado in piazza Vetra...

Stefano "the curling punisher" Lisi

PLAYSTATION

GRAFICA	86
SONORO	87
GIOCABILITÀ	88
LONGEVITÀ	87

Un titolo divertente se giocato con gli amici ma decisamente meno attraente quando si è da soli. Graficamente e tecnicamente onesto, Nagano risente un po' di un sistema di controllo non sempre immediato e funzionale. Manca la sensazione di velocità e molte discipline sembrano veramente inutili. Divertente, ma non troppo...

è arrivato!

PlayStation Force

Novit - Recensioni - Trucchi - Soluzioni

OGNI MESE IN EDICOLA

Il più grande, il più assortito
il primo "cash and carry"
di Roma e del Lazio.

Vieni a trovarci ed affidati agli specialisti dell'ingrosso!

TOTALGAMES

DISTRIBUZIONE CONSOLLE E VIDEOGAMES

RISERVATO AI RIVENDITORI

DAL TUO DISTRIBUTORE DI FIDUCIA!

VIA NISO, 40/42 - 00181 ROMA

06/78349839-7822410

7858177

Sito internet: www.totalgames.it

M Furio Camillo

Contattateci per ricevere il nostro listino con anteprime, novità ed offerte strepitose!

PROPOSTE GRAFICHE • ROMA

I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

VR SPORTS POWERBOAT Racing™

Sfreccia a bordo di potentissimi motoscafi nella competizione più pazza del mondo!

- Decine di percorsi acquatici ambientati tra canyon, castelli francesi, paludi della Florida, le distese innevate artiche o il porto di New York...
- Diversi motoscafi su cui correre ognuno con caratteristiche diverse.
- Due differenti classi di imbarcazioni: catamarani e monoscocca.
- Grande longevità, grazie alle numerosissime variabili di gioco.

VR SPORTS

PlayStation

PC CD

Nei migliori negozi di Videogames

HALIFAX Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

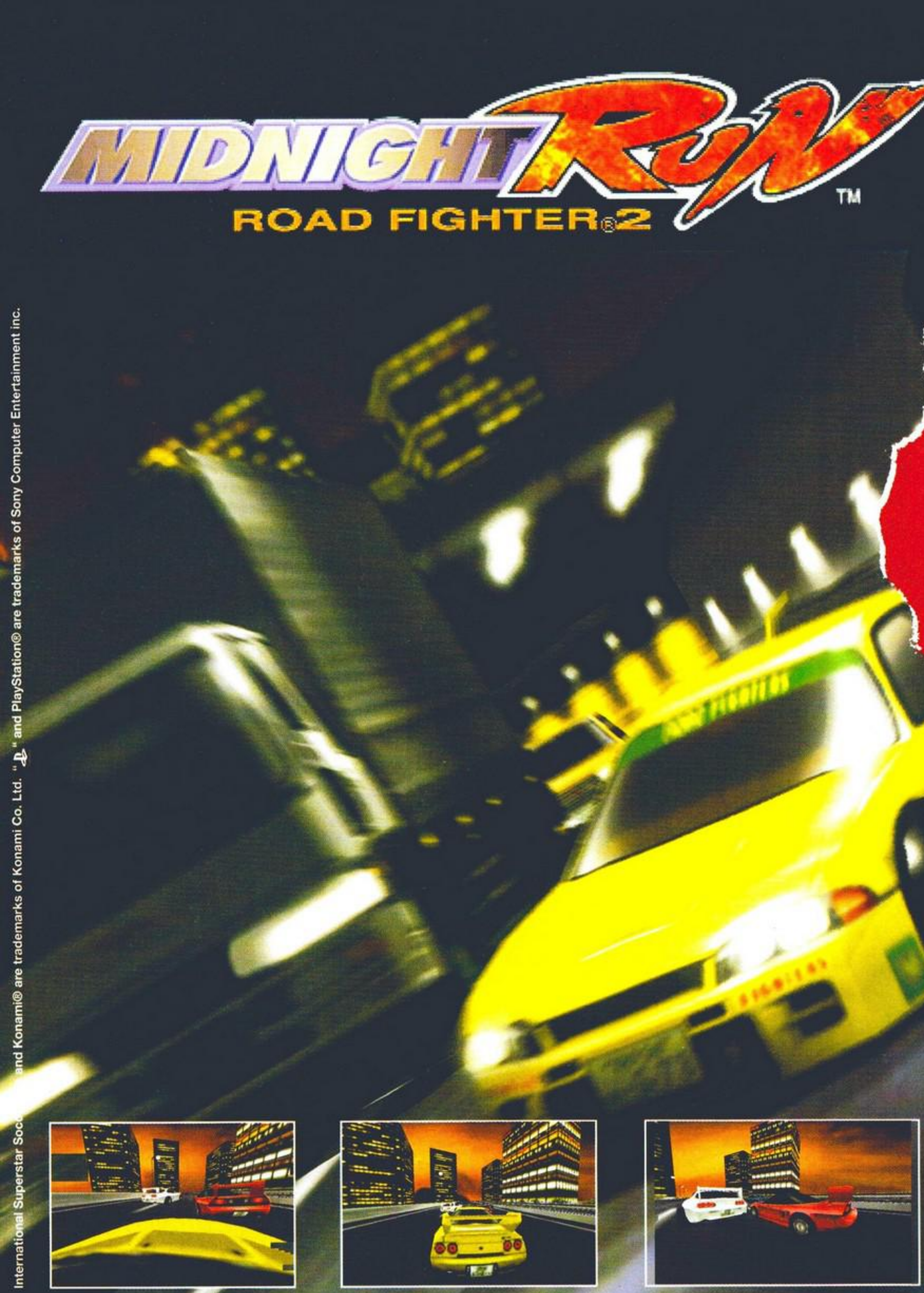
HALIFAX

www.halifax.it

Software ©1997 Interplay Productions. All rights reserved. Engine © 1997 (Prometheon Design). All Rights Reserved. VR Sports, VR Sports logo, The Difference... Interplay Productions. All other copyrights and trademarks are the property of their respective ow

MIDNIGHT RUN™

ROAD FIGHTER®2



Auto velocissime si sfidano in gare spericolate sulle strade di Tokyo. Non esiste una spiegazione logica a tutto questo, è solo la voglia di mostrarsi come il migliore, il più veloce, il re della strada!
Questa volta la corsa in programma non è affatto facile, stai per partecipare alla Midnight Run, la corsa di mezzanotte!
La gara si svolge in tre percorsi (ma non è detto che non ce ne siano altri per i più bravi) attraverso le vie più trafficate. Lo scenario è lo stesso, la Tokyo notturna con tutte le sue luci e colori... Scegli la tua auto e metti in gioco la tua reputazione di pilota partecipando alla Midnight Run. Sul tuo percorso troverai ogni genere di ostacolo, solo l'abilità unita a una buona dose di spericolatezza ti consentiranno di arrivare al traguardo, primo.

KONAMI®

PlayStation

Nei migliori negozi di Videogames

HALIFAX

www.halifax.it

HALIFAX Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

International Superstar Soccer® and Konami® are trademarks of Konami Co. Ltd. "PlayStation" and PlayStation® are trademarks of Sony Computer Entertainment inc.

ELECTRONIC ARTS

NBA LIVE '98

PALLACANESTRO

83

GIOCATORI 1/2

NBA LIVE 98

Quando ero piccolo sognavo di diventare un giocatore dell'NBA. Ora, che ho ridimensionato le mie aspettative, desidero soltanto diventare ricco come uno di loro.

Evvai evvai evvai, non ci fermiamo mai, oppure: "Guarda lassù nel cielo, è pieno di stelle, prendine una, sarà per te la tua fortuna!... E chi non alza le mani non arriva a domani."

Chi l'ha detto che il Saturn non riesce graficamente a stare dietro al PlayStation? Il Fantasma formaggino? No, nessuno lo ha mai detto, ma a giudicare dalle ultime uscite per la console Sega, i sospetti verrebbero a chiunque. Questo mese mi sono capitati per le zampette due giochi che (anche se magari non sono ancora stati recensiti) hanno già fatto la loro bella apparizione su PlayStation, e indovina un po' se sono meglio o peggio programmati rispetto al Saturn? Bravo, sono programmati meglio... e perché? Non lo so, dimmelo tu. O.K., te lo dico io: per colpa dei cobas del latte... stupito? Sorpreso? Frastornato? Eppure è così, e se segui il mio procedimento logico arriverai a capire come stanno le cose. Allora: tutti sappiamo che i programmatori di videogiochi sono, oltre che ovviamente dei programmatori, anche delle persone, giusto? Bene, e tutti noi sappiamo che alla base dell'alimentazione del bambino c'è il latte, mi segui? Perfetto, ora, considerando che l'età media di un programmatore esperto come può essere un dipendente della EA è di circa trent'anni, e considerando che nel mondo l'età media di un ragazzo che possiede un figlio è di circa ventott'anni, otteniamo che molti dei programmatori di tutto il mondo (e quindi anche quelli della EA) hanno un pargolo di un anno e mezzo, due al massimo. E alla tenera età di questi dolci cuccioli di uomo come si passa il tempo? Sempre secondo le statistiche si passa il tempo a farsela addosso, a piangere perché hanno già capito che se fanno così vengono prontamente ripuliti, e mangiando il più possibile in modo da chiudere il cerchio. I cobas del latte,

però, questo cerchio l'hanno interrotto; eh sì, perché, manifestando, hanno innervosito i grandi compratori di latte, che a loro volta hanno aumentato i prezzi dello stesso; risultato, le mamme (mogli dei programmatori), hanno pensato di non comprare più il latte italiano che è buono, ma ha reso nervose le grandi aziende compratrici, e si sono rivolte

al latte a lunga conservazione per nutrire i propri bambini. Questo ha causato un notevole aumento delle due primarie necessità sociali del bimbo (farsela addosso e piangere) e una leggera diminuzione della qualità della terza necessità (mangiare). Ora, quando papà programmatore che, dopo una giornata di lavoro passata davanti a un monitor vorrebbe starsene un po' tranquillo, si ritrova con il pupattolo che frigna e che corre come un ossesso per la casa con il girello perché non gli piace il latte che ingerisce... risultato: il programmatore perennemente è stanco, debilitato e quindi, visto che il poverino non è una macchina, i suoi sforzi maggiori li dedica alla versione dell'ultimo gioco commissionato per PlayStation perché vende di più; mentre per la versione Saturn se la prende un po' più comoda, che tanto i suoi superiori gli stanno addosso di meno. In sostanza, come hai potuto tu stesso constatare, è tutta colpa dei cobas del latte.

Questo NBA Live '98 risente appunto di questa situazione. Non ci sono problemi per quanto riguarda la parte dedicata alle opzioni, alle musiche, e in genere a tutto ciò che non è "grafica", ma non appena si comincia a giocare, le cose si fanno piuttosto tristi: lo scrolling è sullo scattosetto andante, ma si è visto di molto peggio; gli sprite sono mal definiti e animati, e privi di ogni caratterizzazione. I loro movimenti sul campo sono calcolati maluccio, tanto che quando corrono, le loro gambe non sono assolutamente sincronizzate con la velocità dello scrolling, dando così la sensazione che stiano pattinando sul campo.

D'altro canto, non me la sento di attribuire a questo gioco una votazione totalmente negativa, dopotutto la cura dei particolari per quanto riguarda la gestione e le modalità di gioco ne fanno un prodotto piuttosto curato. Nella prima schermata delle opzioni, infatti, è possibile scegliere fra cinque tipi di gioco, tra cui la partita amichevole, il campionato, i play-off e i tiri da tre punti; quest'ultima possibilità è molto carina e

particolarmente coinvolgente se giocata in più di uno, ma a questo punto, già che c'erano, alla EA potevano piazzare anche una bella gara di schiacciate, competizione sicuramente più coreografica e divertente dei tiri da tre.

Oltre a questo avrai la possibilità, sia prima di iniziare la partita che dopo, di attivare e disattivare tutta una serie di parametri per personalizzare la propria partita in base alle proprie attitudini. Potrai, ad esempio, disattivare la punibilità di falli provocati in attacco piuttosto che in difesa, farti uno schema di attacco o di difesa, sostituire i giocatori scassati con quelli buoni e altra roba presente di default in giochi analoghi come la visuale (ce ne sono otto disponibili, ma solo con la metà si può giocare dignitosamente), le statistiche delle squadre, dei giocatori, ecc.

Le squadre sono tutte quelle presenti nel campionato scorso, con i nomi aggiornati al '97, quindi in un certo senso potrai rivivere le emozioni avute nella stagione passata.

Altro proprio non so che dire (e invece sì): l'introduzione è molto ben fatta e si può scegliere la distanza da cui vedere i giocatori (lo zoom, insomma).

Raffaele Sogni

SATURN

GRAFICA	78
SONORO	86
GIOCABILITÀ	86
LONGEVITÀ	87

Se questo gioco avesse avuto una veste grafica un po' più curata, senza ombra di dubbio si sarebbe collocato tra gli acquisti più consigliati per Saturn. Purtroppo, una programmazione troppo frettolosa ha inevitabilmente fatto passare in secondo piano delle opzioni molto complete e una cura dei particolari notevole.

LA "DISCESA" PIU' SPERICOLATA DELLA STAGIONE? QUELLA DEI NOSTRI PREZZI!

ASTROCOMPUTER

PROPOSTE GRAFICHE ROMA

NOVITÀ NINTENDO 64

AEROFIGHTERS ASSAULT
BOMBER MAN
DIDDY KONG RACING
EXTREME G
F1 POLE POSITION
GAME KILLER CHEAT
GOLDEN EYE 007
KILLER INSTINCT GOLD
INT. SUPERSTAR SOCCER 64
LAMBORGHINI
LYLAT WARS+JOLT PAD
MACE
MARIO KART
MRC
NBA HANG ON TIME
SAN FRANCISCO RUSH
TOP GEAR RALLY
WILD CHOPPERS

NOVITÀ SONY PLAYSTATION

BUST A MOVE 3
CASTLEVANIA IV
CRASH BANDICOT
DRAGON BALL: FINAL BOUT
DUKE NUKEN 3D
FIFA 98
FORMULA KARTS
HERCULES
KURUSHI
LETHAL ENFORCERS
MADDEN NFL 98
MDK
MOTO RACER
NBA LIVE 98
NIGHTMARE CREATURES
PANDEMONIUM II
POPULOUS:THE 3RD COMING
RESIDENT EVIL: DIRECTORS CUT
TEST DRIVE 4
TOMB RAIDER 2

NOVITÀ SEGA SATURN

BOMBERMAN 5
BUST A MOVE 3
CROC
ENEMY 0
FIFA 98
FIGHTING FORCE
JURASSIC PARK: LOST WORLD
MARVEL SUPERHEROES NASCAR 98
RONDE
SEGA TOURING CAR
STEEP SLOPE SLIDERS
TETRIS PLUS
VIRTUAL POOL 96
WORLD WIDE SOCCER 98
X-MEN VS. STREET FIGHTER

NINTENDO ULTRA 64
VERS. PAL L. 289.000
VERS. USA L. 369.000

SONY PLAYSTATION
VERS. UNIVERSALE + GIOCO OMAGGIO L. 389.000
VERS. PAL L. 279.000*
VALUE PACK (2 pad+memory c.) L. 339.000

SEGA SATURN
VERS. PAL+1 GIOCO L. 349.000

ACCESSORI

ADATTATORE SNES
RENDE COMPATIBILI I GIOCHI GIAPPONESI ED AMERICANI CON LA TUA CONSOLLE PAL
L. 20.000

VIRTUA GUN + VIRTUA COP 2
PER SEGA SATURN
L. 99.000

HYPER BLASTER
PER SONY PLAYSTATION
COMPATIBILE CRYPT KILLER, AREA 51, DIE HARD TRILOGY
L. 65.000

JOLT PACK
NINTENDO 64
L. 29.000

NUOVO MAD CATS
ANALOGICO E DIGITALE
VOLANTE+CAMBIO+PEDALIERA
PSX-SAT L. 130.000
ULTRA 64 L. 140.000

GAME BOY
L. 89.000
Giochi a partire da
L. 39.000

GAME GEAR
Vasto assortimento giochi tutti a
L. 29.000

CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITA' • ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO • VENDITA ALL'INGROSSO PER NEGOZIANTI

VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA M FURIO CAMILLO

(06) 78.61.74 FAX **(06) 78.34.82.25**

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I TITOLI DISPONIBILI • TELEFONATECI PER INFORMAZIONI SU ACCESSORI, CONSOLLE E GIOCHI • VENDITA PER CORRISPONDENZA • DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA • CENTRO ASSISTENZA QUALIFICATA RIPARAZIONE CONSOLLE • PREZZI IVA COMPRESA

I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - OFFERTE VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE, SALVO ERRORI TIPOGRAFICI - *OFFERTA VALIDA ESCLUSIVAMENTE CON L'ACQUISTO DI UN GIOCO

CYAN

RIVEN

AVVENTURONA

88

GIOCATORI 1

RIVEN™

THE SEQUEL TO MYST®

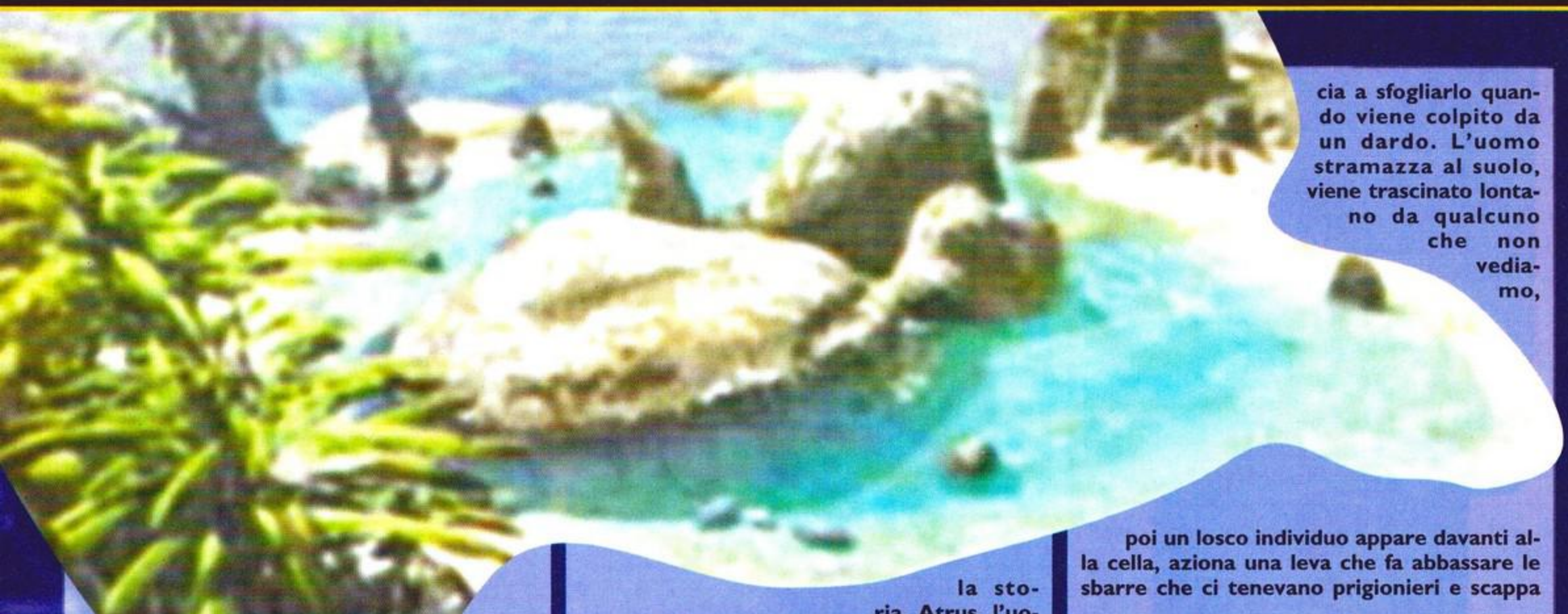
La vita del redattore è come una scatola di cioccolatini: se Alex cade in depressione è finita.

Il 1997 potrà essere ricordato, oltre che per il taglio dell'ultimo capello di Alex e per la prima serata di Mirko trascorsa con una persona del sesso opposto [i medici non contano – quindi non vale. NdAlex], come "l'anno del contatto" tra due universi, quello delle console e dei personal computer, che fino a non molto tempo fa' venivano considerati assolutamente incompatibili. L'affermazione dei Pentium e l'arrivo delle schede acceleratrici hanno dato la possibilità ai possessori di PC di sollazzarsi con titoli quali Rayman, Turok e Virtua Fighter (tanto per citarne alcuni) mentre, d'altro canto, l'ampliamento della fascia d'utenza delle console, reso possibile dalla maggior diffusione dell'hobby di videogiocare (oggi a Mario, Sonic e Crash Bandicoot ci giocano i bambini di 5 anni così come le persone di 30), ha causato un allargamento delle tipologie di prodotti disponibili: finalmente anche su console sono presenti generi - giochi di strategia, simulatori e avventure - che prima erano ritenuti esclusivo appannaggio dei possessori di PC.

Nonostante potrebbe non fregarvene niente dell'andamento del mercato dei videogiochi nell'ultimo anno, tutta questa introduzione mi è sembrata doverosa per presentarvi un titolo così particolare che, sebbene rientri senza ombra di dubbio nel genere delle avventure, potrebbe rappresentare quasi una categoria a se stante: signore e signori, ladies and gentlemen, un grosso applauso per Riven.

Vi ricordate di Myst? Nooo? Beh, vorrà dire che rimarrete nella vostra ignoranza poiché io non ho assolutamente voglia di... Come dici Alex? Perché stai preparando quei ceci sul pavimento? Allora, dicevo che, per coloro che non hanno mai giocato all'avventura della Cyan, farò un rapido riassunto.

Myst uscì inizialmente solo per il Macintosh e più o meno tutta la stampa specializzata non gli attribuì grande importanza: la sequenza interminabile di schermate statiche sfigurava davanti all'imponenza delle animazioni delle altre avventure, l'assenza di personaggi sembrava rendere il gioco terribilmente vuoto e tutto quello che doveva fare il giocatore era di limitarsi a premere pulsanti e ad azionare leve. Un gran titolo? Allora non lo sembrava affatto e penso che anche quelli fra voi che non ne avevano mai sentito parlare non siano rimasti molto colpiti leggendone la



telegrafica descrizione. Alla sua uscita Myst prende delle votazioni piuttosto basse ma la gente, lentamente, comincia a giocarci: il titolo dei fratelli Miller in poco tempo diventa un fenomeno di culto e la voglia di provarlo si diffonde come una malattia. Myst negli anni successivi viene convertito per le più svariate piattaforme fra le quali troviamo anche Saturn e Playstation.

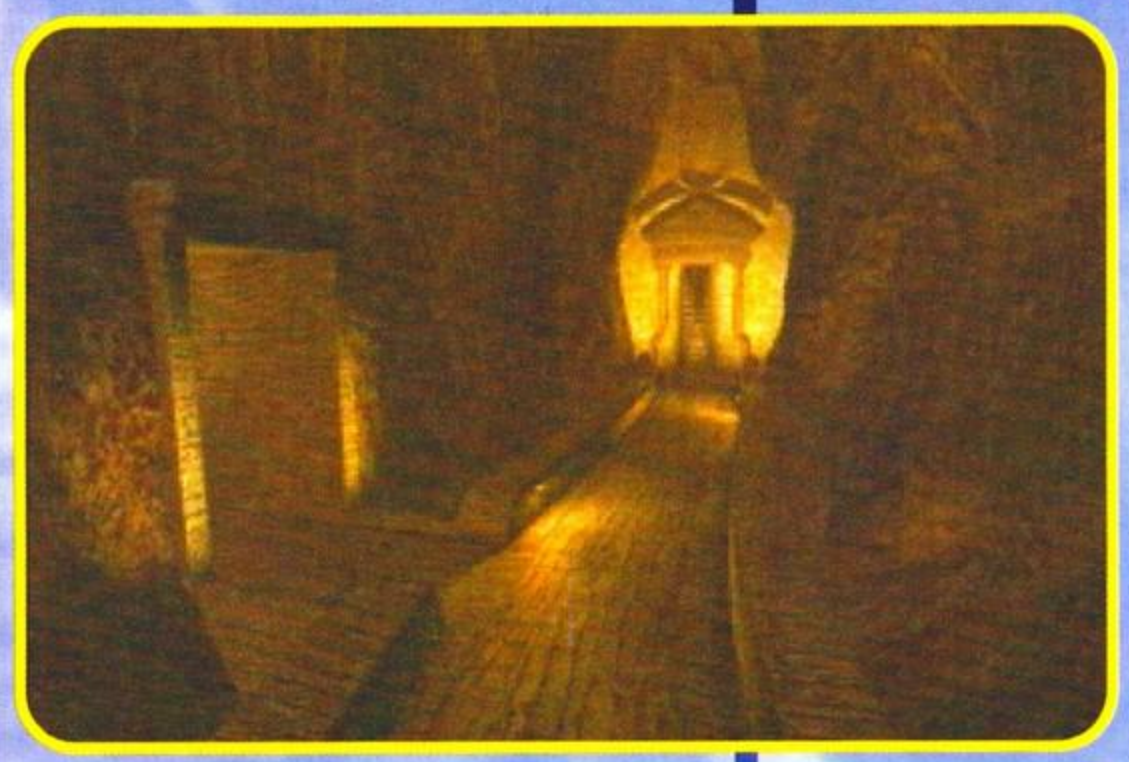
Ora, dopo Broken Sword 2 e Discworld 2, anche Myst ha un seguito: Riven.

Aperta la confezione infilo il primo dei cinque (cinque!) CD nel Playstation, osservo assorto passare i titoli di testa, chiedo di iniziare una nuova partita e una bella, seppur semplice, introduzione mi spiega l'inizio della storia. Atrus, l'uomo dietro alla grossa scrivania, è un creatore di mondi, quello che scrive si traduce in realtà e, per difendersi dal terribile padre, ha creato una grandissima prigione, un luogo affascinante e malvagio allo stesso tempo, dal quale il genitore non sarebbe più riuscito a tornare. O perlomeno questo è quello che credeva dato che, dopo trenta anni di esilio, il padre è riuscito a liberarsi e, tornato nella realtà, ha a sua volta imprigionato Chaterine, la moglie di Atrus. L'uomo, da dietro il suo tavolo di lavoro, ci spiega inoltre che un creatore non può interagire con i mondi che realizza: tocca quindi a noi introdurci nell'incredibile mondo di Riven per salvare la donna e per impedire al padre di Atrus di commettere altre malefatte. Dopo il breve viaggio di andata ci si ritrova in un'angusta prigione; un indigeno, oltre le sbarre, ci parla in uno strano linguaggio poi ci sottrae uno dei due libri che ci sono stati dati: lo apre e comincia a sfogliarlo quando viene colpito da un dardo. L'uomo stramazza al suolo, viene trascinato lontano da qualcuno che non vediamo, poi un losco individuo appare davanti alla cella, aziona una leva che fa abbassare le sbarre che ci tenevano prigionieri e scappa via con il libro. Da qui in poi sarà il giocatore a doversela vedere con le cinque isole (più qualche altro luogo) nel quale è suddiviso il mondo di Riven.

La prima cosa che salta all'occhio è che poco o nulla è cambiato dai tempi di Myst (e di questo saran felici tutti i fan del primo episodio): il gioco è composto da una quantità impressionante di schermate statiche (alcune delle quali - poche a dire il vero - sono però animate dai movimenti dell'acqua o degli in-

setti) e il giocatore vedrà tutto quello che accade attorno a sé in prima persona (in altre parole non vi capiterà mai di vedere il personaggio che comandate). Non esiste un vero e proprio inventario, tutto quello che potrete portare con voi sarà qualche libro, non esistono dialoghi, non vi capiterà mai di interagire con i pochi abitanti del luogo: il vostro compito si limiterò ad azionare leve e pulsanti. Detto così forse potrà sembrarvi

poca cosa e infatti ho omesso la parte fondamentale del gioco: l'esplorazione. Girare per le isole, inoltrarsi nei passaggi scavati nella grotta, valicare un ponte di legno sospeso a diversi metri sopra l'acqua, passeggiare per i sentieri di un'intricata foresta sembrano operazioni banali ma vi assicuro

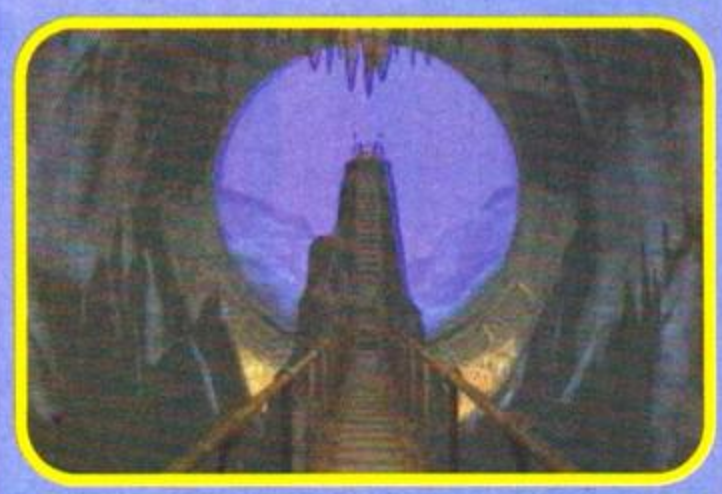


che non mancherete di meravigliarvi per la credibilità che infonde il tutto. La grafica è buona, ogni struttura è realizzata con una cura che ha del maniacale, le animazioni sono stupende (favolose quelle che fanno da collegamento tra le varie isole) e perfettamente integrate alle schermate statiche: aggirarsi per Riven rappresenta già di per sé un'esperienza.

L'interfaccia di comando è molto semplice: sullo schermo è presente una manina che si può muovere con il pad (che, tra l'altro, si è cercato di ren-

dere il più comodo possibile) e che, generalmente, cambia forma a seconda dell'azione che si può compiere. Posizionando la mano su una leva il più delle volte verrà indicato che la si può azionare (ma, stranamente, per gli interruttori più banali non viene data nessuna segnalazione), spostandola a un lato della schermata viene mostrato che ci si può girare e, con lo stesso sistema, si può rivolgere lo sguardo verso l'alto o verso il basso. Gli enigmi che dovrete risolvere vi porranno molto spesso di fronte a strani macchinari (bollitori, rudimentali sottomarini e molto altro) o a leve dall'oscuro funzionamento e sarà vostro obiettivo, usando una buona parte della vostra materia grigia e tanta pazienza, capire come funzioni ogni cosa. All'inizio del gioco non sarà possibile risolvere tutti i rompicapi che vi saranno proposti e sarà solo proseguendo che scoprirete come accedere ad aree nascoste per trovare nuovi indizi che porteranno alla luce nuovi e interessanti risvolti: con il proseguire dell'avventura non smetterete mai di stupirvi per quello che i programmatori sono riusciti a realizzare.

L'atmosfera è assicurata dai superbi effetti sonori (peccato comunque per la mancanza di musiche) e l'unico grosso appunto da fare riguarda la frequenza dei caricamenti: le stressanti pause alle quali si è sottoposti potrebbero portare i giocatori



meno pazienti a stancarsi prematuramente di Riven.

RED

PLAYSTATION

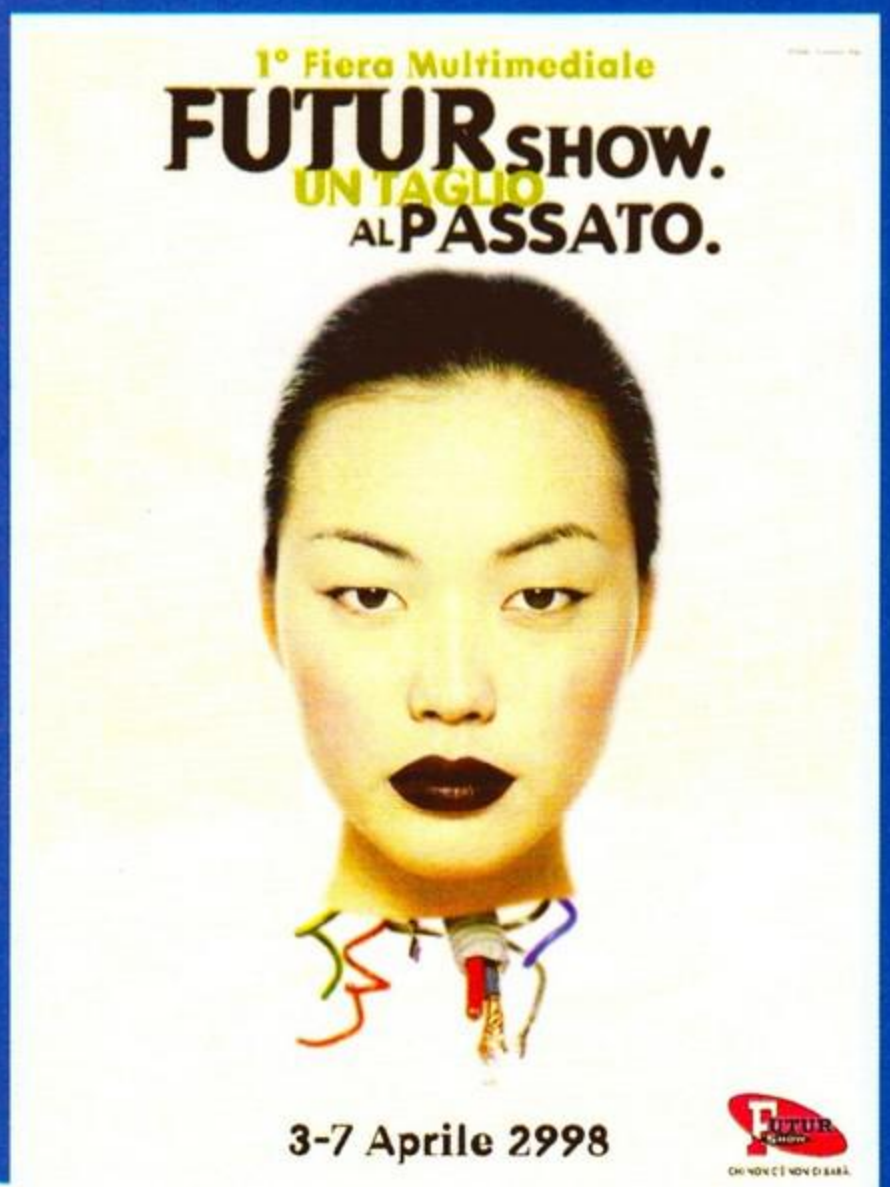
GRAFICA	91
SONORO	89
GIOCABILITÀ	88
LONGEVITÀ	88

Riven più che un gioco è una malattia, molti ne sono immuni altri ne soffrono in maniera incontrollabile: c'è chi preferirebbe passare un anno in prigione piuttosto che farci una partita e c'è chi è intenzionato a comprare il PlayStation solo per questa avventura. Si potrebbe pensare che Riven sia un gioco più adatto a chi mastica già avventure piuttosto che alle persone che preferiscono passare il loro tempo fra picchiaduro e platform ma, sebbene questo in linea teorica sia corretto, non va inteso come regola ferrea. La recensione l'avete letta, io spero di avervi dato un chiaro quadro di come sia Riven: ora sta a voi decidere se è il gioco che fa per voi.

L'evento che tutti aspettavate
è ormai prossimo.

CONSOLEMANIA
E
XENIA EDIZIONI

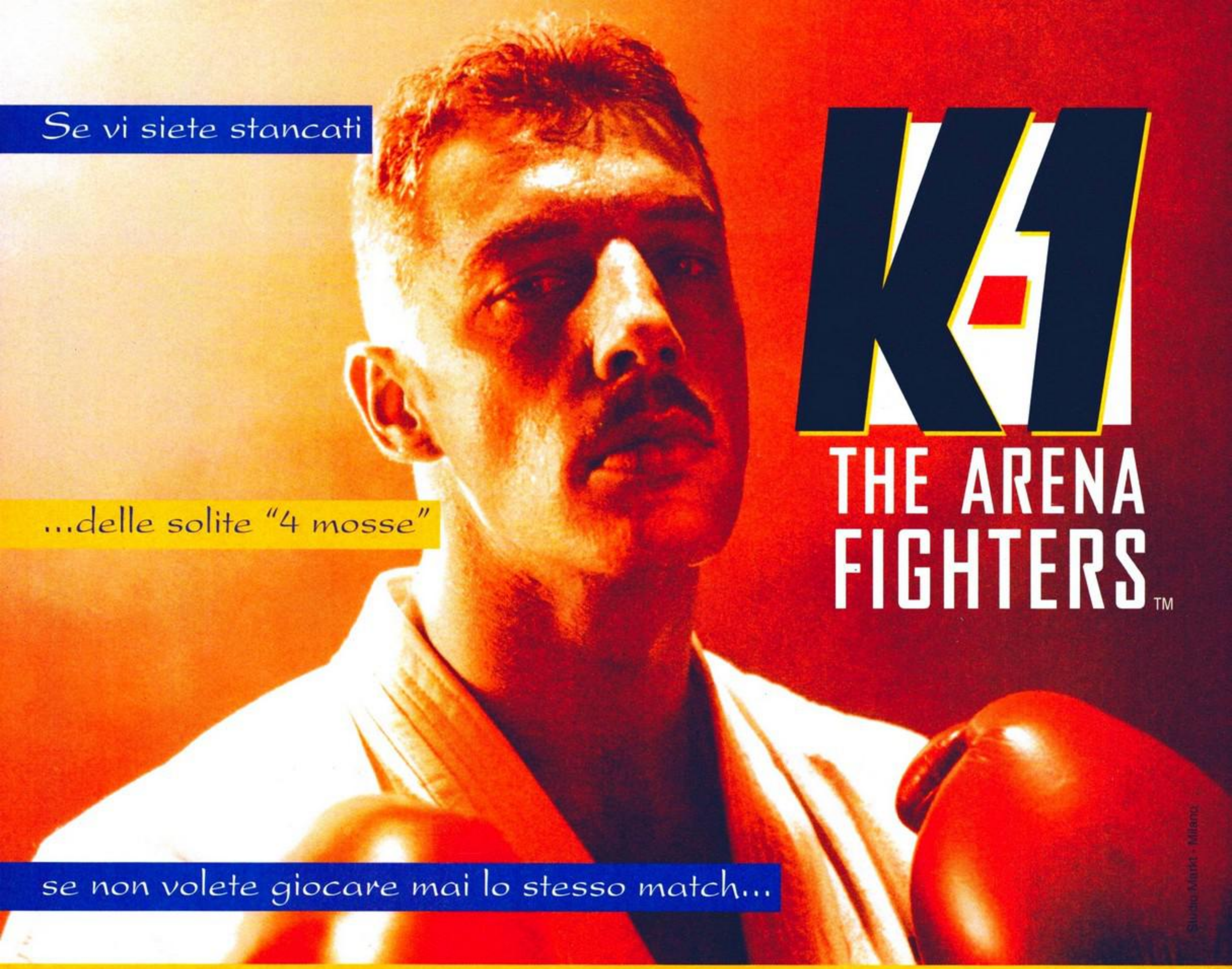
hanno preparato
qualcosa di speciale
per tutti voi



SE VOLETE SAPERNE DI PIU NON PERDETE LE PROSSIME USCITE O DATE UN OCCHIO AL SITO WWW.XENIA.IT. VI ASPETTIAMO.

Se vi siete stancati

...delle solite "4 mosse"



K-1 THE ARENA FIGHTERS™

se non volete giocare mai lo stesso match...

...K1 The Arena Fighters è il vostro gioco

- 3 tecniche di combattimento: kick boxing, kung fu, kempo.
- 8 campioni di arti marziali.
- Un ampio repertorio di mosse spettacolari.
- Grafica 3D.

...presso i migliori rivenditori di videogiochi

3D PLANET S.R.L.
Società di importazione e distribuzione di videogiochi e accessori per Pc e console.

VIA DEI PLATANI, 7
20090 - BUCCINASCO (MILANO)
TEL. 02/4473949

Tutti i marchi citati o illustrati sono di proprietà delle rispettive Case produttrici

KONAMI

NBA PRO '98

PALLACANESTRO

86

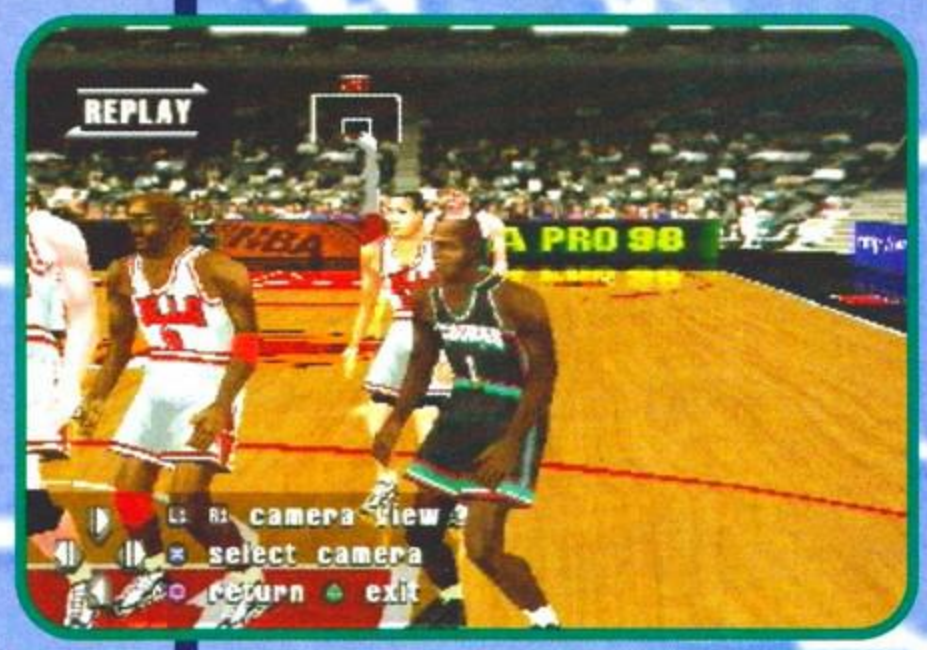
GIOCATORI 1/8

NBA PRO 98

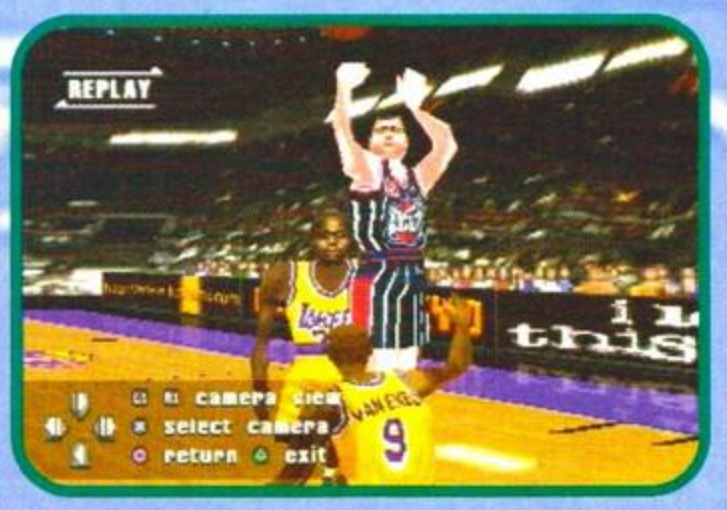
Miiii, sono Magic Johnson...

"Ma tu sei un tipo sportivo?"

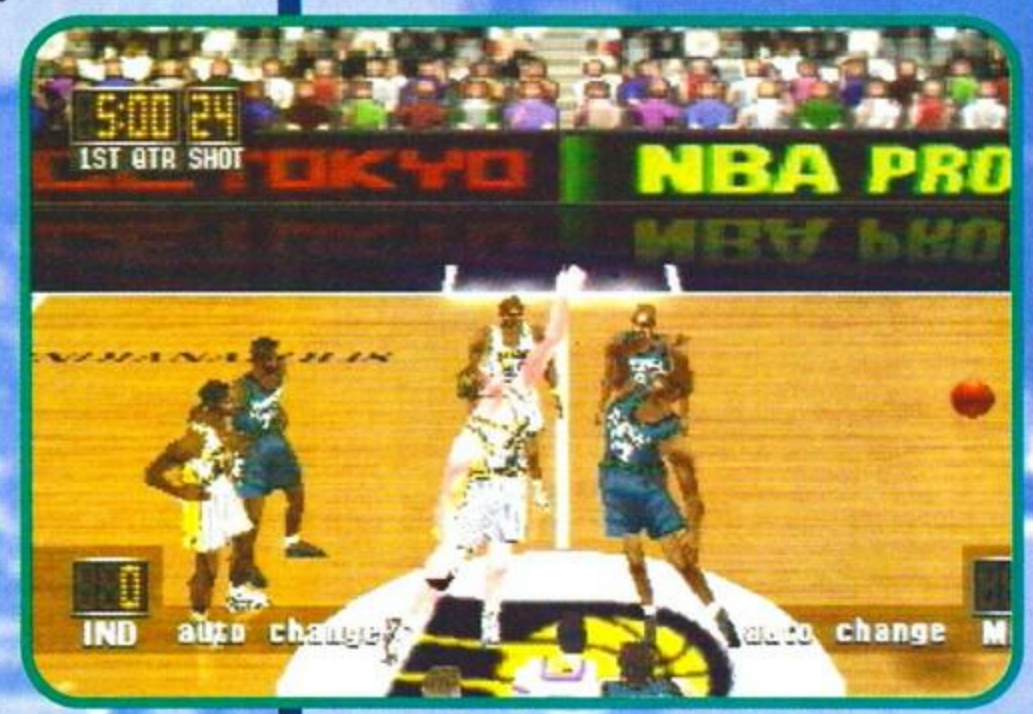
"Io? Tsk, figurati che proprio ieri sono arrivato primo in un rally, in Svezia..."
"Ma dai..."
"Cosa vuoi che ti dica. A me lo sport viene naturale. Settimana scorsa ho guidato la mia squadra al titolo mondiale di pallacanestro e ho soffiato il titolo a Schumacher per una manciata di secondi. Il mese scorso, invece, ho vinto i mondiali di sci, la Coppa dei Campioni, la medaglia d'oro sui cento metri, la Coppa Davis e gli Open d'Australia!"
"E per caso non sei anche Campione del Mondo di Braccio di Ferro?"
"No, non hanno ancora fatto la conversione per PSX..."
Ragazzi, mi auguro che non siate messi così male. Certo che quando due appassionati di videogiochi (per non parlare poi dei giochi di ruolo) si incontrano in metropolitana e raccontano le proprie avventure, la gente intorno rimane piuttosto allibita. "Allora gli ho piazzato tre colpi di Magnum in mezzo alla fronte. Oh, si è alzato di nuovo! Ho dovuto farlo a pezzi con la sega elettrica". Nel breve tempo che vi occorre a concludere questo breve monologo sull'ultima peripezia elettronica che vi ha coinvolto, il vagone si è miracolosamente svuotato. In alternativa, le ultime sillabe possono venire coperte dal rumore di venti fucili mitragliatori, puntati verso di voi da altrettanti agenti speciali anti-terrorismo.
Certo, con i giochi sportivi i rischi sono minori; al massimo verrete presi per mitomani e di conseguenza sbeffeggiati. Comunque, è sintomatico del cambiamento di generazione il tipico discorso da bar. Là dove una volta gli avventori inveivano contro i vari campioni, perché loro lo avrebbero fatto meglio, non avrebbero mai sbagliato quel tiro né sarebbero usciti di strada, oggi si sentono facilmente volare frasi del tipo: "Schumacher un campione? Ma se ieri gli ho dato quattro secondi a giro a Montecarlo, che non l'ho doppiato la terza volta perché mi faceva pietà...". Malgrado tutto ciò, le simulazioni sportive sono divertenti sia per chi – come me – è troppo pigro (la scusa ufficiale è "troppo impegnato", ma ormai nessuno ci crede più) per andare a giocare dal vivo, sia per gli sportivi più seri, che dopo avere preso un sacco di mazzate nel campetto dei giardini,

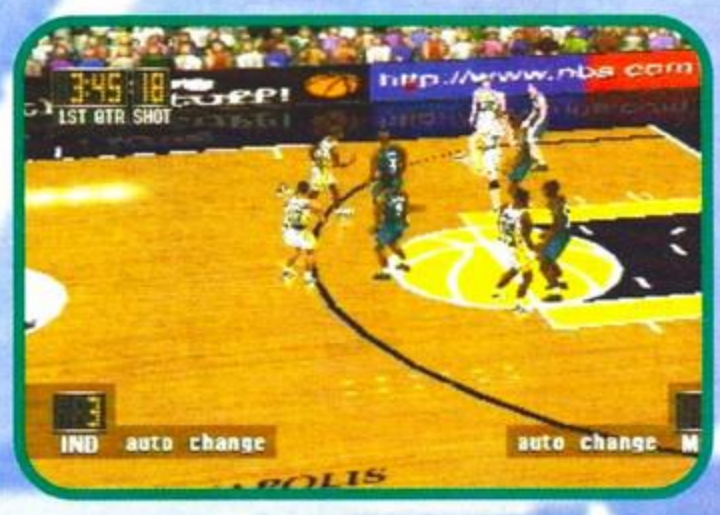


possono sfogarsi stracciando Shaquille e umiliandolo con schiacciate fenomenali.
Di giochi sportivi ce ne sono già parecchi, e anche se il PlayStation è ancora giovane, la scelta non manca. Perché, dunque, qualcuno dovrebbe comprare NBA Pro '98? Ne vale veramente la pena? Questo lo dovrete giudicare voi, visto che siete quelli che scuciono la grana; di sicuro il gioco è interessante, e di cose nuove ce ne sono in abbondanza (a cominciare dai giocatori, naturalmente aggiornati secondo il più celebre campionato americano, l'NBA appunto).
Come capita spesso con le simulazioni sportive, la quantità di opzioni e parametri è soverchiante, in molti casi alla portata dei soli esperti. Prima ancora di cominciare, vi verrà chiesto di decidere la formazione della vostra squadra (che, per assurdo, sceglierete solo in seguito, quindi vi conviene tornare indietro in un secondo tempo), le normali opzioni di gioco e le più particolareggiate regole da applicare. Naturalmente il gioco è predisposto affinché possiate cominciare subito le vostre partite, senza bisogno di perdere tempo tra menu e schermate. Se però siete degli appassionati di basket e il realismo è quello che cercate, avrete di che divertirvi.
Avviato il gioco (non illudetevi... il campo è ancora lontano) si può scegliere tra una semplice sfida, una stagione regolare, le finali NBA e l'All-Star Game.



Indipendentemente da quale sarà la vostra scelta, dovrete quindi decidere in quanti giocare (ehi, il multi-tap funziona con questo gioco: sai le sfide che si possono organizzare in otto?), in quale squadra schierarsi (naturalmente si può giocare anche insieme contro il computer) e – per i pigri terminali – se scendere effettivamente in campo o se limitarvi a seguire le partite dalla panchina, decidendo le tattiche e le sostituzioni. A questo punto diviene interessante l'opzione iniziale di basket-mercato, per crearsi una propria squadra, magari inventando anche dei nuovi giocatori (al primo che si azzarda a mettere Ronaldo nei Lakers si fonde il PlayStation...).
Ci siamo, dunque? No, ragazzi, calma: adesso tocca alle ultime opzioni, la durata, la difficoltà, i dati dei giocatori (seguiti dalle foto vere, con poche eccezioni di campioni che non hanno voluto prestare il proprio volto al gioco), la scelta della strategia e... non ci crederete, ma ci siamo.





Se non avete ancora spento la console, allora questo gioco vi potrà piacere. Se invece siete rimasti storditi soltanto a leggere ciò che vi attende... be', forse è meglio tornare a giocare con Time Crisis!
Il gioco vero e proprio, incredibilmente, si rivela piuttosto semplice e giocabile. Non ci sono assurde combinazioni di pulsanti da eseguire per cimentarsi in azioni al limite dell'assurdo, né complicatissime interfacce improntate al neo-realismo. Seguendo i canoni più classici del video-basket, i pulsanti servono per compiere le azioni basilari (saltare, correre, rubare palla, stoppare, passare, tirare...), e il gioco risulta immediato. Anche la difficoltà non è eccessiva, e le azioni che si riescono a sviluppare sono spesso molto spettacolari, oltre che realistiche.
La semplicità del gioco, pur essendo un vantaggio all'inizio, è anche il problema principale: alla lunga, tutto risulta ripetitivo, le tattiche tendono a fossilizzarsi e non c'è abbastanza spazio per un'impostazione strategica seria (forse siamo troppo pretenziosi?). Per il resto, comunque, non manca niente, anche se ogni tanto sorge istintivo il desiderio di ridurre in pixel i propri giocatori gestiti dal computer.

Andrea Fattori

PLAYSTATION

GRAFICA	89
SONORO	84
GIOCABILITÀ	86
LONGEVITÀ	88

Un titolo interessante, senza infamia né lode. Un sacco di opzioni, alcune utili altre meno, l'interessante possibilità del basket-mercato (mi pare inclusa anche in Total NBA 97, però) e della gestione esclusivamente strategica della squadra, una giocabilità immediata e la longevità assicurata, specialmente con un multitap a disposizione. Non si tratta di una valida alternativa a Total NBA 97, ma è decisamente piacevole.

REVIEW

ELECTRONIC ARTS

NHL '98

SIMULAZIONE DI HOCKEY

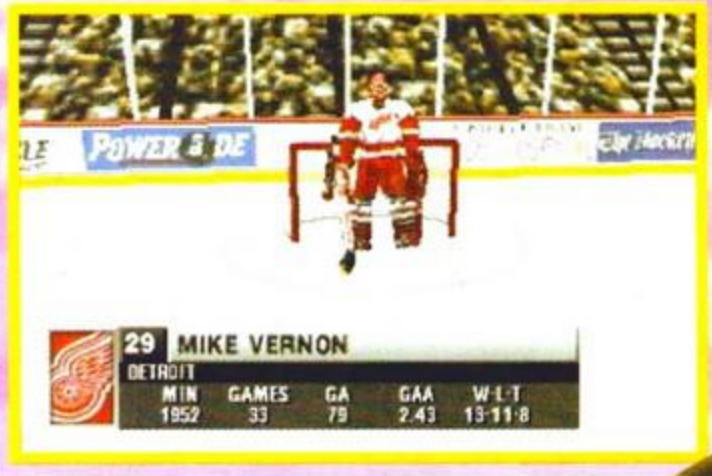
79

GIOCATORI 1/2

Non mi sembra di essere mai stato un grande estimatore di questo violentissimo sport ma, proprio per la sua violenza, può darsi che in passato abbia nutrito per lui un filo di simpatia. Sta di fatto che, ora come ora, non trovo molto divertente correre dietro a un ignorante di dischetto nero che si vede una volta sì e dieci no.

Ed è proprio qui che si vede il raffinato professionista, colui che nonostante non apprezzi particolarmente un genere, riesce ad essere ugualmente obiettivo, a calarsi, insomma, nei panni del lettore che invece vive solo in funzione dell'hockey. Purtroppo è risaputo che io non sono un raffinato professionista.

A parte gli scherzi, questo gioco è mal fatto. Ohh, l'ho detto, mi sono tolto il pensiero e adesso non ci penso più; è un bel sollievo, sai? Certe cose non si sa mai come dirle, si ha sempre paura di offendere qualcuno, di ferire i suoi sentimenti o di portarlo al tracollo psicologico, quindi ho cercato con la precedente affermazione di essere conciso, ma delicato, pregnante, ma sensibile... e penso di esserci riuscito.



Ma come si gioca a hockey? Se ne si mangia tanto si fa indigestione? Come mai si pronuncia ochei, ed è un semplice caso che si possa anche scrivere O.K., senza perderne il significato? Sono tutti quesiti molto interessanti, ma il più interessante di tutti è sicuramente: perché Duspa non si ricorda più di avermi promesso una pizza nel caso che l'Udinese arrivasse più in alto della Roma in campionato? Io non le dimentico certe cose, ma lui sì... è matto, oppure è

un piemontese e ci ha sempre preso per i fondelli parlando in romanesco? Ma passiamo ad altro, e dedichiamoci a questo entusiasmante titolo per Saturn, che ha solo avuto la sfortuna di uscire a sproposito; in effetti, prova un po' a pensare se il titolo in questione fosse stato il primo gioco a uscire per una console a trentadue bit. Tutti ancora avevamo nella mente le immagini un po' pixellose dei giochi per SNES o Mega Drive, e una produzione come questa sicuramente lo avrebbe portato ad essere (oltre che ovviamente il gioco più bello per le console a trentadue bit... essendo il primo) considerato un vero capolavoro di estetica. Ma dopo aver visto cosa può fare il Saturn, beh, il giudizio tende a notare certe pecche grafiche come giocatori talmente mal fatti, che sembra stiano pattinando all'indietro e invece stanno venendo verso di te.

E pensare che a giudicare dall'introduzione in FMV avevo ipotizzato una buona trasposizione da PlayStation a Saturn; purtroppo, però, a parte le numerosissime opzioni e la grande quantità di settaggi attuabili, il gioco nel suo complesso è piuttosto scadente: la giocabilità è fortemente pregiudicata oltre che da uno stile grafico approssimativo e preistorico (sembrano i primi esperimenti di grafica poligonale), da una risposta degli sprite alle sollecitazioni tutt'altro che pronta e da animazioni che lasciano molto a desiderare.

Le visuali possibili sono numerose (otto) e quasi tutte accettabili, ma comunque non riescono a risollevare quella sensazione di approssimazione che regna per tutta la durata della partita; purtroppo, infatti, non solo i giocatori non sono fatti granché bene, ma lo scrolling è scattosetto e il dischetto nero spesso viene perso di vista perché si fonde con lo sprite che lo possiede.

Le squadre sono tutte quelle presenti nel campionato passato, ma non chiedetemi se i nomi dei giocatori sono quelli reali, perché non lo saprei dire; so per certo che alla Electronic Arts ci tengono molto a queste cose, quindi sarà molto probabile, ma alla fine non credo che abbia 'sta grande importanza.

Le modalità di gioco sono le solite presenti per questo genere di prodotti, e cioè partita amichevole, campionato, playoff, torneo e shootout; quindi nel caso non ti manchi la voglia di giocare a hockey, non ti dovresti annoiare in tempi brevi. Inoltre potrai disattivare la punibilità dei falli ma mantenere la rissa, o fare in modo che la partita si svolga in modo rigorosissimo. Uhm, oltre a questo ci sono tre livelli di difficoltà e la possibilità di annoiarsi facilmente... meglio di così.

Raffaele Sogni

SATURN

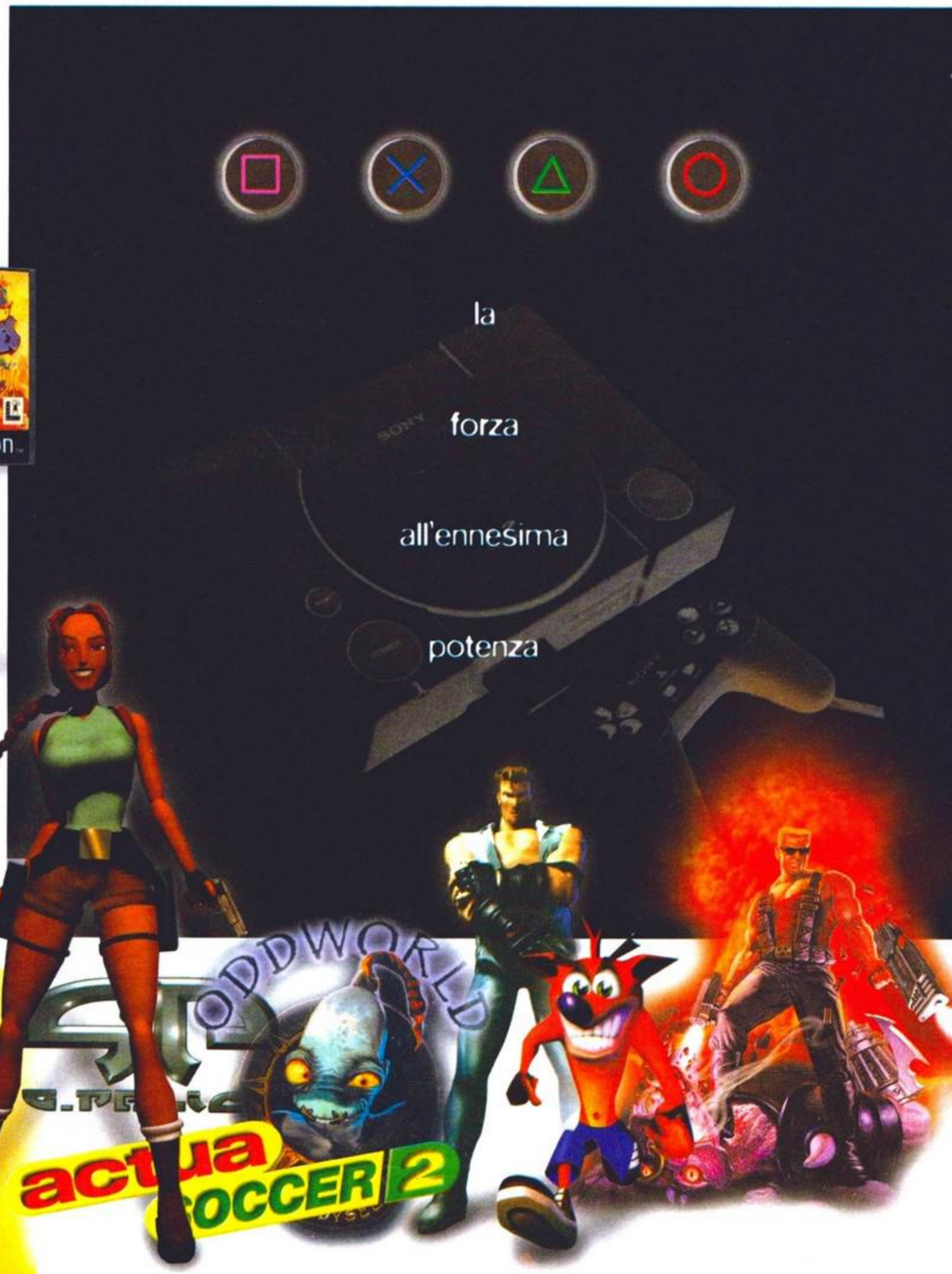
GRAFICA	72
SONORO	84
GIOCABILITÀ	80
LONGEVITÀ	80

Non mi ha decisamente entusiasmato questa ennesima edizione di NHL, non mi sono divertito a giocarci se non (ma poco) in due e non trovato alcuna motivazione a continuare il campionato dopo aver perso una partita. C'è una sola spiegazione a tutto questo: la frettolosità di programmazione.

MONDADORI INFORMATICA

CENTER

SCONTO 10% SU TUTTO IL LISTINO PLAYSTATION



Consegna questo coupon in un qualsiasi negozio Mondadori Informatica Center e avrai diritto ad uno sconto del 10% sul prezzo di listino di tutti i giochi disponibili per Sony PlayStation.

SCONTO 10% SUL PREZZO DI COPERTINA DI TUTTI I GIOCHI PER PLAYSTATION

MONDADORI INFORMATICA CENTER

FEBBRAIO 1998
VALIDO PER UN SOLO ACQUISTO

MONDADORI INFORMATICA CENTER

MILANO
C.so di P.ta Vittoria 51
Tel (02) 55192210
Fax (02) 5510362

BOLOGNA
Galleria Falcone Borsellino 2A
Tel (051) 235603
Fax (051) 235630

PISA
Viale Gramsci 21/23
Tel (050) 24747
Fax (050) 24064

BRESCIA
Via Spalto S. Marco 1D
Tel (030) 3771671
Fax (030) 3771695

ROMA
Via Appia Nuova 130
Tel (06) 70491871
Fax (06) 70492556

ROMA
Piazza Cola di Rienzo 116/118
Tel (06) 32650600
Fax (06) 32650604

TORINO
C.so Duca degli Abruzzi 106
Tel (011) 5808197
Fax (011) 500455

PADOVA NUOVA APERTURA
Via Scrovegni 16/A
Tel (049) 659490
Fax (049) 664735

PALERMO
Via Messina 38, (traversa Via Libertà)
Tel (091) 6110106
Fax (091) 6110551

BARI NUOVA APERTURA
Piazza Umberto I, 48
Tel (080) 5282392
Fax (080) 5423278

VERONA NUOVA APERTURA
Piazza Bra, 24
Tel (045) 592850

REVIEW

SONY

STEEL REIGN

CARRI ARMATI A IOSA

83

GIOCATORI 1

"My other car is a tank!"

"Grande offerta: supervalutazione dell'usato per tutti coloro che, entro fine anno, compreranno un carro armato". Non capisco come mai non si vedano spot di questo genere in televisione. Volete mettere quanto può essere comodo un bel carro armato per i vostri spostamenti, soprattutto in città? Certo, con un motorino potete sgusciare tra le macchine ferme come un'anguilla, ma con un carro ci passate sopra e buona notte. Problemi di parcheggio? Il cannone serve proprio a questo (oltre che a sedare eventuali risse). E scommetto che nessuno proverà a darvi una multa perché siete passati con il rosso. Vi ho convinti? Allora possa anche dirvi che un mezzo corazzato costa svariati miliardi, e non oso neppure pensare a quali possano essere i suoi consumi. Se poi vogliamo farci del male... ma ve lo immaginate il superbollo? Comunque, se proprio non si può arrangiare per avere un carro armato in città ("Guardi, devo fare una recensione... me lo lascia qualche settimana?"), almeno bisogna procurarsene uno quando si vuole salvare il mondo. Già, perché – e scommetto che lo avevate tutti già indovinato – il mondo è in pericolo, oscure forze stanno cercando di prenderne il dominio. Va be', cose che capitano. Mandiamo l'esercito. Come? Costa troppo? Allora mandiamo solo qualche unità di caccia

bombardieri ultimo modello, con il supporto di una portaerei... ma no, anche questa soluzione è troppo dispendiosa. E allora, rieccoci alle solite: uno contro tutti. Per qualche strano motivo, solo voi e i vostri carri armati potete fermare il nemico, tutto è nelle vostre mani. Se questo non è sfruttamento...

Comunque stiano le cose, la frittata ormai è fatta, e sta a voi ricucire le uova (bella metafora...). Per farlo avrete a disposizione tre carri armati (almeno all'inizio; poi aumentano), tra i quali dovrete scegliere di volta in volta, in base alla missione. Peccato che la missione vi venga spiegata soltanto dopo che avrete fatto la vostra scelta, con il conseguente rischio di trovarvi a bordo del vostro bel Sidewinder (una scheggia praticamente priva di corazza) in mezzo al fuoco nemico, in una situazione dove essere veloci non serve a niente. Comunque, potete sempre fare affidamento sulla magia delle memory card, per ricominciare il livello in caso di scelta poco azzeccata.

Ogni carro ha quattro valori che ne determinano efficacia e caratteristiche: velocità, corazza, scudi e potenza di fuoco. A queste voci si aggiungono infine delle brevi note, per eventuali particolarità del mezzo (armi, scudi, turbo...). I nomi dei tre mezzi a disposizione sono Sidewinder, Diamondback (abbastanza veloce e ben corazzato, è indubbiamente il più equilibrato dei tre) e Copperhead (un macigno).

Una volta concluso il briefing, estremamente conciso, si passa direttamente all'azione, un elemento questo che fa subito presagire la forte componente arcade del gioco. Si può affrontare Steel Reign in versione Arcade o Quest; la differenza non si ha tanto nello stile di gioco, quanto nello sviluppo della campagna.

La visione della battaglia avviene dalle spalle del proprio mezzo, con giusto gli indicatori più importanti raffigurati sullo schermo, a partire da un efficientissimo radar, in grado di segnalare non solo la presenza di nemici, ma anche la struttura del terreno e la direzione che dovrete seguire per raggiungere il vostro obiettivo. Per chi non lo sapesse, il movimento di un carro armato avviene attraverso i due cingoli indipendenti: per andare avanti e indietro entrambi i cingoli si muovono nella stessa direzione, mentre per curvare uno si muove in avanti e l'altro indietro (è per questo che i carro armati riescono a fare curve praticamente a 90 gradi). Tutta questa, comunque, è pura accademia, in quanto il vostro carro verrà normalmente comandato dai tasti direzionali del pad, quindi scordatevi l'uso di cingoli indipendenti.

Naturalmente uno degli elementi principali del gioco sono le armi, che non scarseggiano di certo (c'è molta più varietà che in un carro armato vero). Il giocatore dispone di due "bocche di fuoco", per ognuna delle quali può selezionare l'arma attiva in qualsiasi momento. Inizialmente impossibile da gestire ma presto scoprirete che è fondamentale per il buon esito delle partite, è la torretta semovente. Grazie ai tasti L1 e R1, infatti, sarete in grado di fare ruotare la suddetta torretta di 360 gradi, il tutto mentre continuate ad avanzare o – quando sarete veramente esperti – persino a curvare. Questo significa che potrete sbarazzarvi degli avversari alle vostre spalle senza bisogno di fermarvi, evitando così che, nel frattempo, altri dieci mezzi nemici vi piombino addosso. Ci vuole una discreta pratica, ma ne vale la pena.

Il gioco vero e proprio non è certo una simulazione, non almeno nel senso più stretto del termine. Come avrete capito i comandi sono ridotti all'essenziale, e in fondo questo è quanto ci si aspetta, di solito, da un gioco per PlayStation. Potremmo quasi pensare a Steel Reign come a una variante (ma molto variata) di un Doom-clone. L'azione e la distruzione sono i veri elementi portanti del gioco.

Le armi possiedono una diversa cadenza di fuoco, diversa potenza e, soprattutto, si riscaldano in misura differente. L'esperienza vi permetterà di dosare bene le due bocche di fuoco a vostra disposizione, per evitare di restare alcuni secondi senza la possibilità di sparare un colpo.

La varietà delle situazioni è senza dubbio buona, e si passa da scontri canonici all'aperto a battaglie nel cuore delle città, con tanto di cavalcavia, corti e giardinetti. Le missioni, in realtà, per quanto siano presentate in forme diverse, si riducono sempre alla distruzione sistematica di un certo numero di obiettivi, ma in fondo questo è quello che ci si dovrebbe aspettare dal gioco. Discreta l'interazione con l'ambiente,

AMICO, C'HAI DEL PLASMA?

Lo so, ormai siamo così abituati a sentire nomi altisonanti per le armi dei videogiochi che non ci facciamo più caso, e cannone al plasma è uno dei più diffusi. Ma vi siete mai chiesti, tra un massacro e l'altro, cosa sia in realtà un cannone al plasma?
Passi per la armi a raggi laser, che comunque – in modo sia pur diverso – esistono già (si tratta di dispositivi anti-missili). Ma il plasma... Il plasma è la materia di cui sono composte le stelle che si stanno condensando, quelle che diventeranno buchi neri. Si tratta di una sostanza di tale energia che non potrebbe mai essere prodotta da un'arma. E, soprattutto, se anche un cannone potesse davvero sparare plasma, questo non si limiterebbe a distruggere un avversario: andrebbe avanti con tutto il pianeta!

che può essere in buona parte calpestato dai vostri possenti cingoli, ma scordatevi di aprire buchi negli edifici: la case piccole esplodono, quelle grandi non vi danno alcuna soddisfazione. Potrete sempre sfogarvi con le tende esterne e con qualsiasi cosa sporga...
Il problema più grosso di questa pseudo-simulazione è che non riesce a trovare un'identità propria. Se da una parte non è certo in grado di soddisfare chi cerca una vera simulazione, dall'altra risulta abbastanza lenta per chi è invece a caccia di giochi dinamici e frenetici sparatutto. Insomma, per gustarvi fino in fondo Steel Reign dovete sì essere assetati di distruzione, ma anche pronti a sopportare l'inevitabile lentezza di un carro armato.
Detto questo, arriviamo invece a quella che è la parte migliore di Steel Reign: il gioco a due. Be', più che gioco dovremmo dire massacro, poiché non viene neppure lontanamente presa in considerazione l'idea di una possibile collaborazione (in due contro un intero esercito non sarebbe valido... troppo facile!). In questo caso i giocatori hanno direttamente a propria disposizione tutti i mezzi previsti nel gioco: oltre ai tre carri base, troviamo il velocissimo Venom (praticamente fatto di cristallo; se lo guardi esplode), il più robusto Viper, il medio Cobra, il classico Rattler, il Fang (più che un carro è un camion corazzato), il Death Adder, il Python (un fuoristrada con cannoni, né più né meno) e il ben equilibrato Desert King.
Anche il luogo della battaglia viene rimesso al libero arbitrio dei giocatori, che potranno così rincorrersi per le anguste e deserte strade delle città (molto Doom...) o negli spazi aperti più disparati.
Lo split-screen avviene mediante la creazione di due riquadri, uno nell'angolo alto a sinistra, l'altro in quello basso a destra, dai quali i giocatori possono vedere il campo di battaglia in soggettiva (quindi senza vedere il proprio mezzo). A fianco delle due finestre sono riportati i dati essenziali dei due carri.
Passiamo al commento...

Andrea Fattori

PLAYSTATION

GRAFICA	85
SONORO	82
GIOCABILITÀ	87
LONGEVITÀ	87

Un gioco che fa fatica a rientrare negli schemi, ma allo stesso tempo manca un po' del carisma per crearne uno proprio. Divertente in due, carino da soli, ma non è in grado di soddisfare né i patiti delle simulazioni - sempre che esistano su Playstation – che lo potrebbero giudicare troppo superficiale, né appieno gli amanti degli spara e fuggi. In definitiva, un gioco che senza dubbio ha il proprio motivo di essere, ma che non tutti possono capire e gustare fino in fondo.

Disponibile LISTINO RIVENDITORE, tutte le novita' USA e JAPAN

Via Palazzolo, 23/F
24122 Bergamo
Tel. e fax
035-244968
E-mail:
bg.games@
galactica.it

BG GAMES

Importazione diretta da Japan e Usa
Valutiamo, vendiamo e permutiamo il tuo usato

I tuoi JAPAN e USA POINT in Italia

JAPAN Dreaming
Via Cecchetti, 27
Civitanova Marche
Tel e fax: 0733/811742

Pelsia Store
computers - videogiochi - consoles
Via Lattuada, 21 - 20030 SENAGO (MI)
TEL /FAX : 02-99054422
Disponibile chip universale per playstation
VENDITA PER CORRISPONDENZA

✓ TEKKEN 3
✓ GRAN TURISMO
✓ BIO - HAZARD 2

USA

JAPAN

a Firenze

SINTONIZZATI

ANCHE TU OGNI SABATO ALLE 14,30 SU
"CANALE 10" PER SEGUIRE GET READY!
IL 1° PROGRAMMA TELEVISIVO
INTERAMENTE DEDICATO AI VIDEOGIOCHI.

PlayStation

GAME STORE

NINTENDO 64

Servizio rivenditori in tutta italia con possibilità di accedere direttamente
al magazzino per un comodo servizio CASH & CARRY.
Richiedi il tuo listino allo 055/4361225 oppure
faxando allo 055/4368103

Viale Fanti, 1D/r - Tel. 055/572824 • Via Baracca, 47 - Tel. 055/434557

REVIEW

NINTENDO

YOSHI'S STORY

PLATFORM DI LEGNO

84

GIOCATORI 1

YOSHI'S STORY

IMPORT

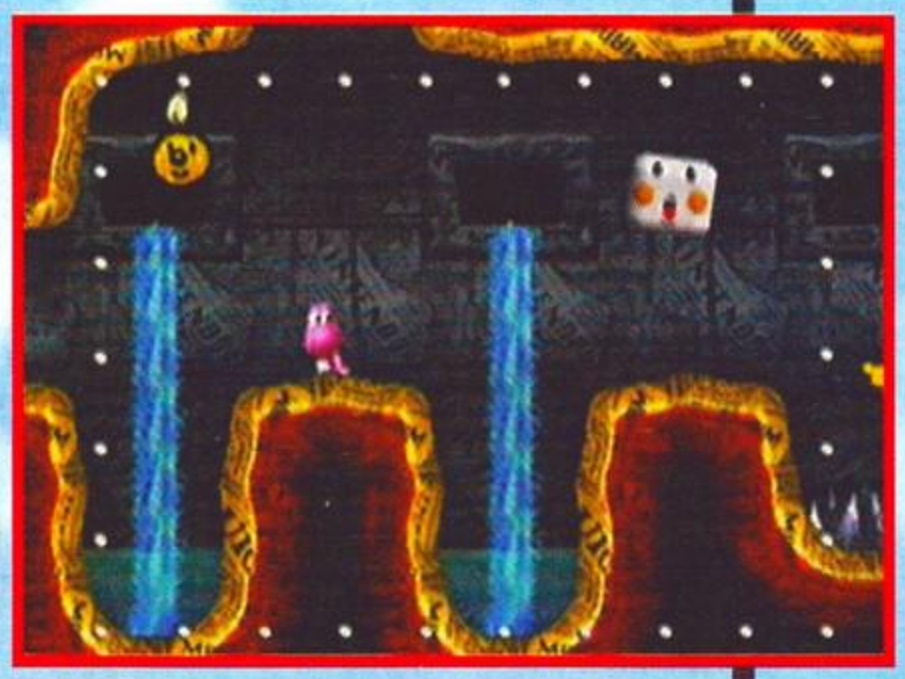
Mi ha detto il Duspa che una volta ha visto in spiaggia un cane e invece era Yoshi.

Finalmente è arrivato! Atteso da tutta la popolazione nintendosa come la rivelazione, la giusta luce, la retta via e tante altre belle cose, Yoshi's Story può finalmente essere giocato da noi comuni mortali, succubi dello strapotere dell'uomo del Giappone. Costui in realtà sembra aver investito buona parte del suo tempo in costosi pranzi italiani a base di saltinbocca alla romana, rigatoni con la pagliata e abbacchio alla scottadito, il tutto generosamente annaffiato con abbondanti boccali di vino (del resto basta osservare la grafica per rendersene conto).
Purtroppo l'abbandono del sushi deve avergli provocato dei notevoli scompensi fisici tali che, oltre a intonare continuamente "Roma capoccia", si è dimenticato completamente di programmare il buon Yoshi, il quale, completamente imbizzarrito e fuori da ogni controllo, si è dato alla pazza gioia. E così, ridendo e scherzando gli sono nati sei piccoli dinosauri, tutti di colore diverso. Il problema vero però è un altro: ma Yoshi è maschio o femmina? Ho provato interpellare due celebri luminari, ma le risposte ricevute non mi sono state di particolare aiuto: Raffo mi ha detto che ormai non si ricorda nemmeno come sono fatte le femmine e Duspa dal canto suo se n'è uscito con un "Ammé me bbasta che c'è sta la F sulla carta d'identità"... Come se poi un dinosauro se ne andasse in giro con un documento. Vabbè, alla fine saranno fatti suoi, quindi lasciamo perdere la questione e parliamo del gioco.
Sicuramente sarete a conoscenza del fatto che questo è il secondo gioco basato su Yoshi, inseparabile amico di Mario, almeno da quando il povero Luigi è stato relegato al ruolo di zerbino della principessa (che triste destino...).
Ebbene, il primo Yoshi's Story si era meritato niente meno che il sottotitolo di Super Mario World 2, seguito quindi del più bel gioco per Super NES di sempre. E a dirla tutta se lo meritava in pieno, vuoi per l'eccezionale giocabilità e profondità, vuoi per uno stile grafico geniale e decisamente accattivante. Erano quindi in molti quelli che speravano in un ritorno in grande stile sulla potente console a 64 Bit di casa Nintendo,

che in qualche modo doveva ancora dimostrate le sue vere capacità 2D.
E' anche vero che, dopo aver visto Mario 64, risulta ben difficile tornare alle limitazioni di un mondo bidimensionale, ma questo poi è un fattore molto soggettivo (io personalmente adoro ancora il 2D).
Una volta inserita la cartuccia da 128Mbit nel vostro Nintendo di fiducia, svaniranno tutti i dubbi legati alla realizzazione tecnica. Basterà infatti selezionare la prima opzione (rigorosamente in giapponese) per gettarsi a capofitto nell'incredibile mondo colorato di Yoshi's Story.
Come sempre sono state messe bene in mostra le caratteristiche peculiari del N64, che di certo non soffre di problemi legati a strani spixellamenti o a fondali non troppo defi-

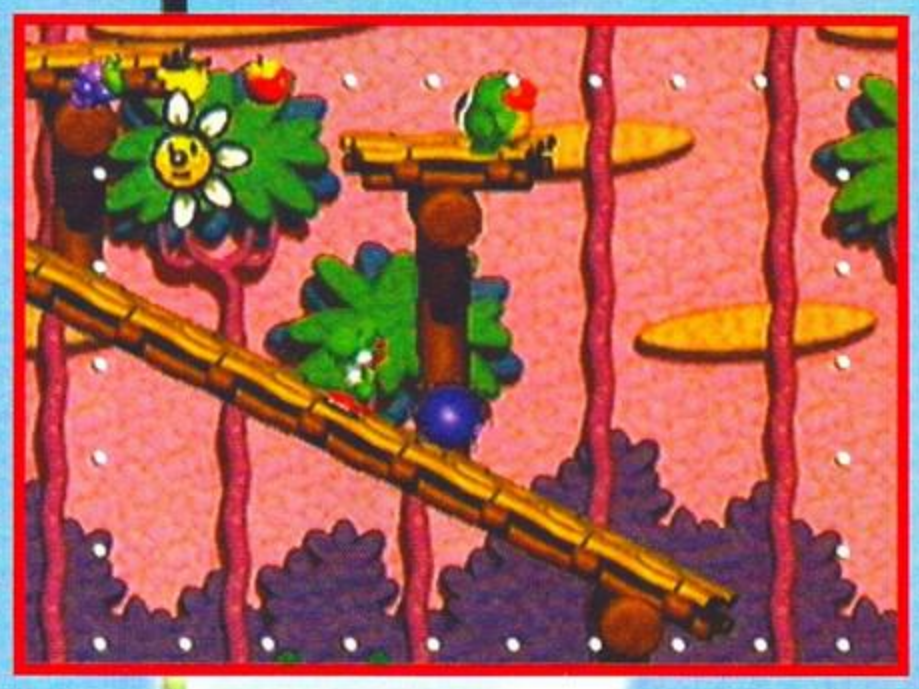
niti. Insomma si ha come l'impressione che l'antialias sia stato usato un po' ovunque, il che rende la grafica molto "pastellosa" e infantile. Ecco, forse è proprio questo il punto, Yoshi sembra proprio un prodotto studiato apposta per i bambini e, visto che noi come età mentale ci siamo molto vicini, possiamo perfettamente capire (ma non del tutto approvare) questa scelta.
Esempio lampante è la presenza di tutta una serie di baby Yoshi con cui poter giocare. Insomma il fatto di aver inserito dei cuccioli la dice lunga sulla politica Nintendo nei confronti di questo prodotto. Non che tutto ciò influenzi in qualche modo il voto finale (non del tutto almeno), però questo volontario tentativo di accattivarsi il pubblico infantile si riflette poi sul gameplay, snaturato e piuttosto semplicistico.
Diciamoci la verità, per anni la grande N ci ha abituati a titoli di uno spessore clamoroso e soprattutto le serie legate a Mario&Soci non ci hanno mai deluso da questo punto di vista. Ora invece arriva Yoshi's Story e la storia (appunto) cambia.
Pensate ad esempio a come sono strutturati i livelli: l'idea è inizialmente geniale, anche perché ogni "mondo" è presentato con uno stile originalissimo (tipo libro tridimensionale... ok, non è l'esatta definizione però non so proprio quale sia il nome corretto). Ci sono degli stage accessibili liberamente, senza un ordine preciso, che una volta superati danno accesso a nuove pagine del libro, differenziate per stile grafico, nemici e ambientazioni.
E così si va avanti, fin quando volenti o nolenti vi finiscono tutte le vite, costringendovi a quel punto a dover ricominciare da capo. E già questo non è esattamente positivo, visto che non è possibile salvare in nessuna maniera. Comunque, quando inizierete una nuova partita vi verranno segnalati in rosso gli stage già completati e in azzurro quelli ancora "non visitati". Da notare che per superare un'ambientazione basta completare un singolo stage, senza toccare gli altri. L'idea sarebbe stata anche buona onestamente, solo però se si fosse trattato di una scelta facoltativa e non obbligatoria. Insomma perché non posso saltare i livelli che ho già fatto? Perché non mi è permesso andare avanti e indietro le per le varie ambientazioni come mi pare e piace? Non so voi, ma ho trovato questi particolari molto limitativi.
Altra cosa: per superare un livello qualsiasi è sufficiente raccogliere 30 frutti, visualizzati a mano a mano sulla cornice dello schermo di gioco (c'è comunque la possibilità di nasconderli, per aumentare leggermente la visibilità). Non esiste quindi un'uscita da trovare o una fine ben precisa, basta solo raccogliere la frutta. A questa particolarità sono legati i sei Yoshi selezionabili (pare ve ne siano altri due segreti, di cui uno nero), che si differenziano esclusivamente per

il colore della pelle e per le preferenze alimentari: quello verde apprezzerà maggiormente i meloni, quello giallo le banane, quello rosso le mele e via di questo passo. Esiste poi un frutto del giorno, che verrà deciso dal fato all'inizio di ogni partita. Ovviamente raccogliendo la frutta con un preciso ordine si ottengono più punti e si attivano bonus speciali.
Non tutta la frutta però è facilmente raggiungibile, anzi, la maggior parte di questa si



trova ben protetta grazie a una speciale bolla apparentemente impenetrabile. Apparentemente, perché basterà un uovo ben assestato per farla scoppiare. Caratteristica infatti unica del buon Yoshi è la possibilità di portarsi dietro un discreto numero di "ovetti", da scagliare contro nemici e frutti imbollati (sarà mica imparentato con un certo Bub?). Le uova sono rilasciate da appositi distributori, facilmente riconoscibili data la particolare forma cubica, il colore verde chiazzato e la bizzarra abitudine di dondolare sospesi per aria...
Ingoiando poi nemici di determinati colori, otterrete uova di differente qualità, anche se a essere sincero non sono riuscito bene a capire se queste si differenziano da quelle normali in qualche maniera (apparentemente no).
Esistono anche degli strani fiori che magicamente vi trasformeranno in un uovo gigante.
Caricandovi verso il basso e modificando la direzione di lancio, potrete scagliarvi per lo schermo a velocità supersonica, rimbalzando da una parete all'altra senza alcun controllo. Utile giusto per recuperare bonus apparentemente irraggiungibili o zone segrete che possono darvi accesso a sezioni di gioco parallele.

Da questo punto di vista Yoshi si difende piuttosto bene, dato che più o meno tutti i livelli nascondono diversi segreti o sottogiochi divertenti: uno di questi ad esempio metterà fra le mani del povero dinosauro una pila altissima di mattoni, che dovrete



trasportare con successo (ovvero senza farli cadere) fino alla fine del livello.
Giusto per chiarire, ogni livello è diviso in quattro stage, indicati da dei tizi a forma di palla che una volta risvegliati dal sonno si metteranno a saltare come dei mentecatti (un po' come Duspa la mattina presto). A loro volta, le varie ambientazioni del libro sono rappresentate da livelli a se stanti (24 in tutto), che variano di numero a seconda dei casi (e NON sono assolutamente comunicanti).
Comunque, terminato un livello verrete accolti da una dose ipervitaminica di cuori, amore e tanta, tanta amicizia! Pensate, amici bambini, che un bellissimo coro di Yoshi, in puro stile Paola e Chiara, vi delizieranno

per diversi secondi, frantumandovi i timpani. Peccato non si possa saltare la sequenza in questione, che le prime volte fa ridere, ma dopo rompe e non poco!
A onor del vero bisogna proprio ammettere che la grafica di Yoshi's Story (che in versione europea prenderà il nome di Yoshi's Island 64) è davvero un piccolo capolavoro. Originalissima soprattutto l'idea di rendere tutte le ambientazioni in uno stile grezzo: esistono livelli fatti di cartapesta (s'intravedono persino i titoli dei giornali), altri di tessuto, altri ancora di legno. Il risultato finale è bizzarro, ma assai piacevole da guardare.
I nemici non sono numerosissimi e comunque non mancano celebri personaggi tipo la palla di cannone con la bocca e i fantasmi bianchi tondeggianti. Geniali alcuni mostri di fine livello (diciamo così anche se in realtà non sono molto legati a questa definizione), tipo quello che può essere ucciso solo a "leccate" (non scherzo affatto) o il fantasma che appare e scompare, come l'alieno di Predator.
Le animazioni di Yoshi poi sono un piccolo spettacolo, così come gli effetti speciali che lo accompagnano, tipo quando si sforza per saltare più in alto o quando cade da altezze particolarmente vertiginose. Ogni tanto poi capita di incontrare un cagnolino: se vi avvicinate e lo annusate (esatto, c'è anche un tasto per "sniffare"), Yoshi si metterà a imitarlo abbaiando di conseguenza in una maniera buffissima. Come direbbe il Grande Yogurt di Balle Spaziali, "I bambini ne vanno matti".
Sul piano musicale comunque avrei preferito qualcosina di un po' più entusiasmante dato che, a eccezione dell'abusatissimo tema dello "Schiaccianoci" presente in uno dei livelli avanzati, non rimane molto se non un miscuglio di musichette ritmate piuttosto banalmente, che alla lunga danno più fastidio che altro.
Va segnalato il supporto per il Rumble Pak, il celebre dispositivo che fa vibrare il pad a seconda delle situazioni di gioco. Non che lo veda molto adatto per un platform, così come lo stick analogico del resto, a cui per questo genere di giochi è preferibile di gran lunga il controllo digitale.
Comunque i veri problemi di Yoshi's Story non sono certo questi: la verità è che si tratta di un platform piuttosto standard, non brutto, ci mancasse altro, ma di certo ben al di sotto delle aspettative. Da Nintendo tutti attendevano un nuovo capolavoro che elevasse la categoria dei giochi 2D a un nuovo livello, ma evidentemente qualcosa dev'essere andata storta. Ci sono un mucchio di limitazioni, tipo l'impossibilità di salvare e di spostarsi da un livello all'altro in tutta libertà (ragazzi, stiamo parlando delle **BASI** di Super Mario World!), particolari che purtroppo influiscono non poco sulla giocabilità.

Come ribadito più volte nel corso della recensione, Yoshi è un gioco per bambini, piuttosto lineare e con pochissime sorprese. La cosa brutta è che nelle prime partite si è convinti di trovarsi di fronte a un capolavoro, poi andando sempre più avanti l'entusiasmo cala e nel giro di pochi giorni non solo l'avrete completato, ma addirittura vi scapperà la voglia di rigiocarlo. Cara Nintendo, potevi fare qualcosa che andasse bene anche per i bambini più grandi...

TMB

NINTENDO 64

GRAFICA	95
SONORO	89
GIOCABILITÀ	90
LONGEVITÀ	79

No, Yoshi's Story non è assolutamente quel giocone che volevano farci credere. Nonostante sia presentato molto bene, con delle ambientazioni e dei personaggi piuttosto accattivanti, non riesce ad entusiasmare come dovrebbe e la linearità delle azioni da compiere è fin troppo evidente. Consigliato vivamente solo agli under 12, mentre i più grandicelli non sperino di giocarci più di qualche giorno.

E' IN ARRIVO
IL *NUOVO* SERVIZIO
GAMES HOTLINE

POWERLINE

166 167 168*

(Il numero è attivo dal 1° febbraio)

- TRUCCHI E SOLUZIONI IN TEMPO REALE
- NIENTE PIU' ATTESE
- SOLO RISPOSTE IMMEDIATE ED ESAURIENTI

CON PLAYSTATION POWERLINE
IL DIVERTIMENTO
NON CONOSCE OSTACOLI

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

*(il costo della telefonata è di Lit. 2.540 + iva al minuto)
In collaborazione con Ediphone S.p.A. - Milano - Tel. 02/66.91.227

Sony Computer Entertainment Italia S.p.A.

PlayStation

Hyper Beast Duel

BLOODY ROAR

CAPCOM

Virgin INTERactive

Distribuito da:

Sony Computer Entertainment Italia S.p.A.

www.playstation.it

e PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc.
Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari

SONY PlayStation.

PLAYSTATION

RESIDENT EVIL 2

Tema: esponete le vostre impressioni su Resident Evil 2.
Svolgimento: PAURAAA!

Premetto che in italiano non sono mai stato un granché, la professoressa mi diceva sempre che ero troppo stringato nei miei temi... [Dovresti farle leggere i tuoi articoli, per farle notare quanto sei cambiato. NdAlex].

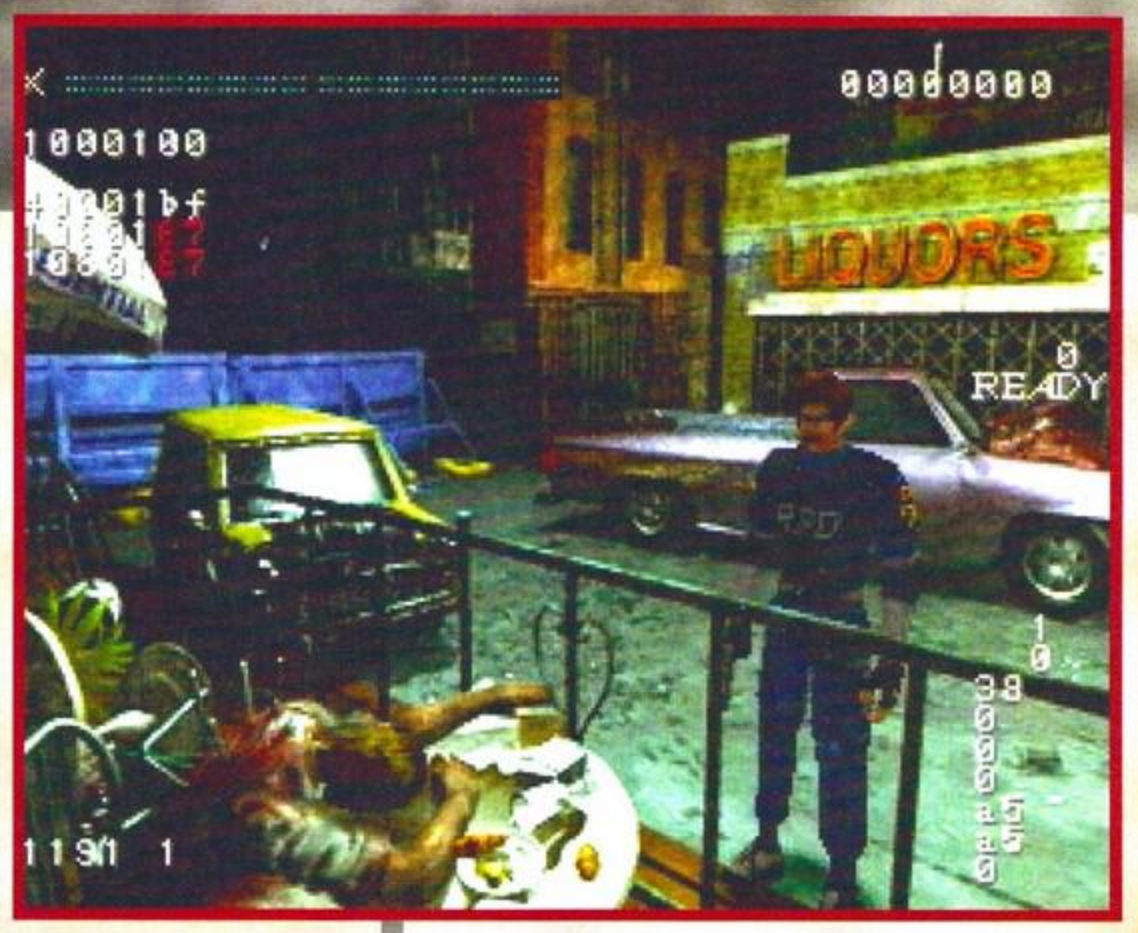
Il vostro primo pensiero a questo punto potrebbe essere: "Quasi quasi alzo le mani sul corpo dell'inutile individuo che ha scritto questo articolo e gli esco il sangue (ho il sentore che alla mia prof di italiano neanche questa frase sarebbe piaciuta)". Di certo il secondo sarà: "Mi prude la nuca" oppure, più probabilmente, "...ma la preview di Resident Evil 2 l'hanno pubblicata pochi mesi fa'... che fanno, si ripetono?". Eh no, cari i miei diffidenti lettori, la preview su ConsoleMania di dicembre era basata sul demo del gioco presente nel Director's Cut, quella che state leggendo l'ho scritta dopo aver visionato l'impressionante versione semi definitiva giunta in redazione poco prima della chiusura del numero. Le differenze ci sono, fidatevi.

Intorno al primo Resident Evil (che è stato convertito ormai su quasi tutte le piattaforme) è nato un vero e proprio fenomeno di costume, giustificato dal successo del gioco, dovuto soprattutto ad un'atmosfera avvolgente ed a una trama avvincente. Pensate che per pubblicizzare questo suo seguito in Giappone hanno preparato uno spot televisivo diretto da... Provate un po' ad indovinare? Vabbè, ve lo dico io: George "fai saltare il cervello a quell'ammasso di carne" Romero. Come chi è George Romero? Non potete non conoscere il maestro, il regista di capolavori quali 'Zombi', 'La notte dei morti viventi' e 'Il giorno degli zombi' (be', in effetti a vedere i titoli sembra un pelo ossessionato, ma quale grande artista non ha le sue manie?). Tra poco, inoltre, uscirà il film tratto dal videogioco, e negli States la Wildstorm Entertainment (quelli di WildC.A.T.S. per intenderci) deve pubblicare un fumetto con protagonisti Chris Redfield e Jill Valentine.

Resident Evil 2 è quindi uno dei giochi più attesi di quest'anno videoludico e scommetto che molti di voi da settimane passano tutti i giorni davanti al negozio di fiducia con una luce di speranza negli occhioni. Resistete ancora un pochino, il gioco è quasi ultimato e manca veramente poco al lancio sul mercato occidentale.

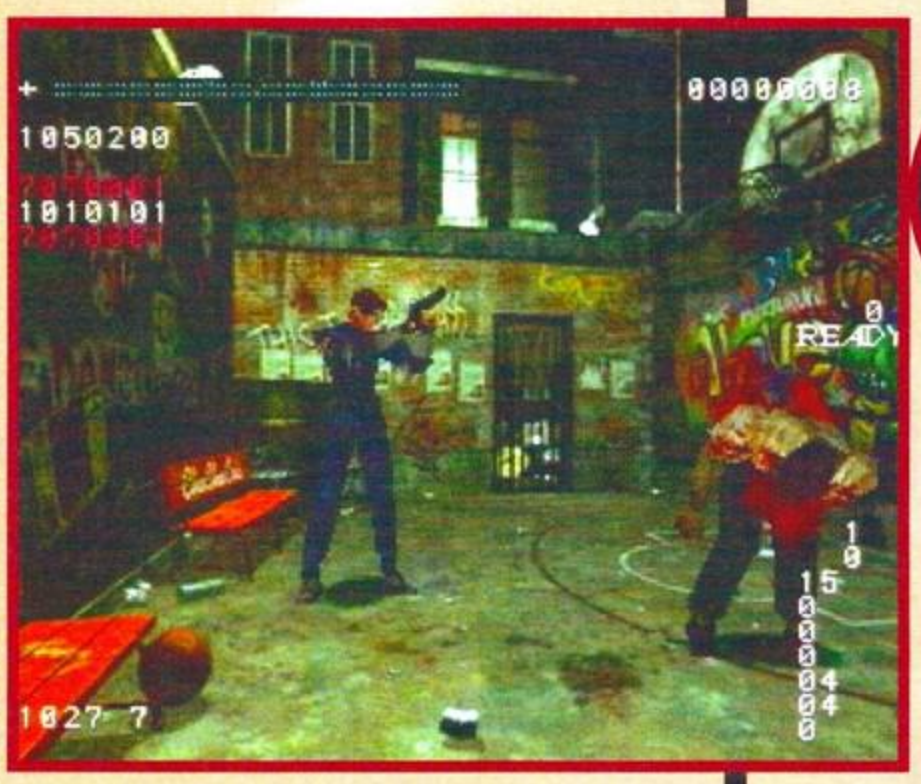
Per quanto riguarda trama ed atmosfera, vi

assicuro che anche questo nuovo capitolo non deluderà.
Prima di tutto il gioco si trova su due CD, uno per ogni personaggio che potete scegliere per affrontare il terrore di Raccoon City: Leon Walker o Claire Redfield. La scelta non è fine a se stessa, perché, se la premessa è la stessa per entrambi, le storie dei due si svolgeranno in modo differente, incrociandosi più volte in



condi perché imbambolato a gustarmi gli stupendi fondali (e ci sono voluti due secchi per raccogliere la bava dal tappeto).
Insomma, il livello di dettaglio è notevole, anche quello dei personaggi che incontrerete nel corso dell'avventura. Gli zombi, per esempio, sono assai più caratterizzati che nel primo episodio: verrete attaccati da poliziotti, ragazzotti in blue jeans ed impiegati in giacca e cravatta. Soprattutto verrete attaccati... L'elevato numero dei nemici da affrontare (del resto ci troviamo in una città) è infatti uno dei particolari che subito salta all'occhio e che renderà ancora più difficile terminare il gioco, imponendo spesso la fuga come unica via di salvezza.
Non vorrei ripetermi, ma anche le animazioni dei personaggi sono una favola: pensate che Leon, se morso alla caviglia, trascina la gamba e se provate a correre quando siete gravemente feriti il vostro alter ego si muoverà con grande difficoltà ma in modo molto realistico. Anche gli zombi reagiscono in modo diverso a seconda di dove li colpite (arti e teste si staccano con grande facilità), continuando a strisciare verso di voi, persino a forza di braccia, in cerca di carne fresca.
Non si può certo dire che i programmatori Capcom si siano risparmiati, in fatto di sangue e crudezza, e non sono rare raccapriccianti scene in cui gruppi di morti viventi si gettano sui poveri abitanti della città non ancora contagiati, o pasteggiano coi loro corpi esanimi. Spettacolo!
Anche se questa è una preview, permettetemi un giudizio su quello che ho visto: siamo di fronte ad un capolavoro, un titolo che, come il suo predecessore, ha la rara capacità di creare una tensione palpabile e di suscitare terrore puro in chiunque si sieda davanti al video. Vi assicuro che saremo tutti degnamente ricompensati per la lunga attesa con un prodotto di sicura qualità e certamente superiore alla media.
Che dire ancora... Spegnete le luci, chiudete la porta a chiave e cominciate ad urlare, i cancelli dell'inferno sono aperti.

Jona



una miriade di sottotrame e personaggi minori. Si accennava all'atmosfera? Guardate l'introduzione in computer grafica e poi riparliamo del concetto di atmosfera... Impressionante, potrebbe essere un film dell'orrore ed è piena di tocchi di classe. Per quanto riguarda il gioco vero e proprio, mi sembra che la grafica sia stata ritoccata rispetto al primo demo, e tutto appare meglio definito e di grande impatto. Quello che è certo è che la città devastata dai morti viventi, avvolta dalle fiamme e illuminata dalle insegne al neon è veramente bellissima; ci sono volute diverse partite prima che smettessi di farmi mangiare nei primi venti se-

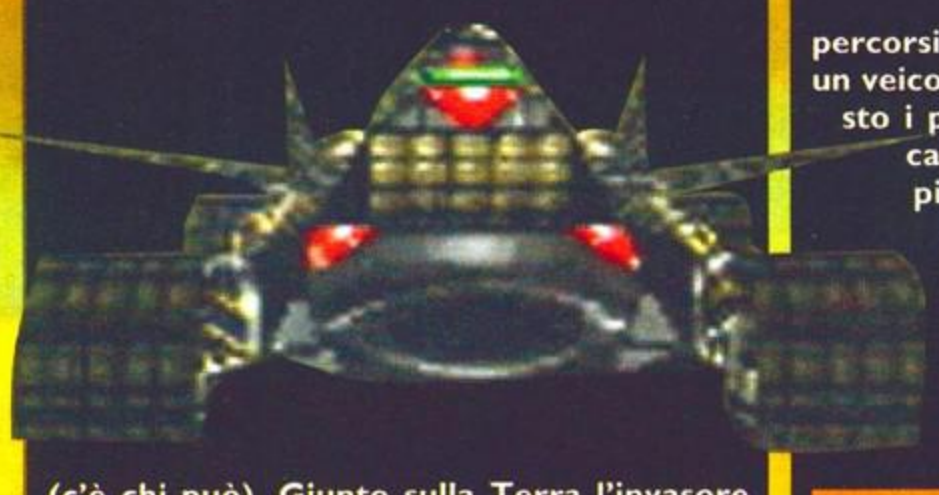
PLAYSTATION

PREVIEW

RED ASPHALT

Un bel giorno arriva in redazione un pacchettino anonimo con dentro un lucente CD e nient'altro...

Probabilmente la cosa più difficile del mondo (dopo toccarsi il naso con la lingua e muovere le orecchie)[non sono mica cose difficili da fare... NdAlex] è scrivere la preview di un gioco di cui non si sa nulla, che nessuno conosce, e che nessuno aspettava con ansia (e neanche senza). E secondo voi qual è il primo lavoro che mi capita di fare per ConsoleMania? Ma no sciocchini, nessuno mi ha chiesto di toccarmi il naso con la lingua... Quando mi sono trovato questo CD per le mani senza avere nessuna documentazione ero disperato. Ed è qui che entra in gioco l'indispensabile MA, l'uomo che tutto sa e tutto vede. Proprio il simpatico personaggio in questione, infatti, è riuscito a darmi informazioni vitali. Prima di tutto il gioco ha un sottotitolo, Rock n' Roll Racing 2, e per di più ha un predecessore: un giochino di corse senza arte ne parte uscito qualche anno fa per Super Nintendo e prodotto dalla Interplay, proprio come questo suo seguito.
Ho quindi caricato il CD nella Playstation con l'animo in pace ma con una certa curiosità, come quando si scarta un regalo. Vedendo le prime immagini scorrere sullo schermo ho subito pensato: "Porca miseria il solito gioco pacco che cerca di imitare qualche successo del passato". In effetti Red Asphalt si rifà (neanche tanto velatamente) a un bel giocone come WipeOut ma almeno, a differenza di molti altri titoli che fanno lo stesso, ha dalla sua una realizzazione tecnica accettabile. Ma andiamo con ordine, l'antefatto è questo: il cattivone di turno (che per la cronaca si chiama Dranagh e assomiglia non poco al mio professore di Economia Politica) un giorno, di punto in bianco, decide di conquistare la galassia



(c'è chi può). Giunto sulla Terra l'invasore instaura un regime di terrore e per il suo unico e sadico piacere crea una lega di corridori, esseri bio meccanici che vengono fusi con i loro veicoli. Come potrete ben immaginare nessuno di loro è molto allegro, e tutti quanti insieme vorrebbero tumefare il simpatico Dranagh. Per fare ciò, però, devono prima vincere la lega per poi arrivare al faccia a faccia con l'alieno e gonfiarlo come una zampogna.

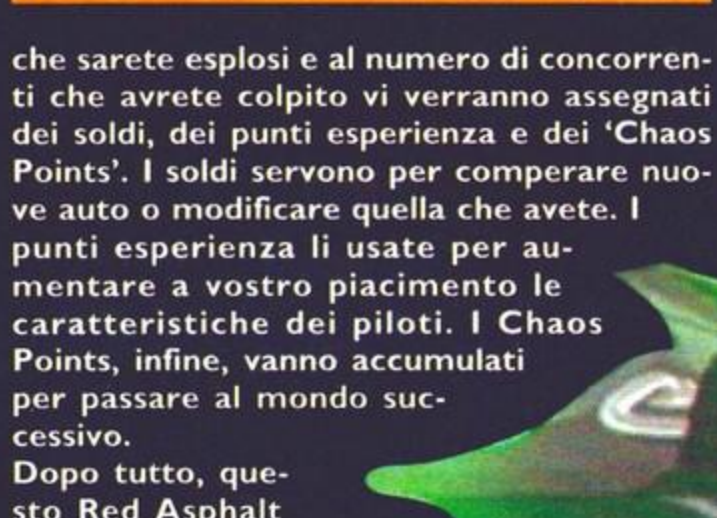
In poche parole bisogna guidare delle auto

in piste futuristiche, preoccupandosi più che altro di sparare agli altri concorrenti e di raccogliere i bonus che trovate lungo la strada. Lo scopo del gioco è naturalmente vincere le gare, ma la parte arcade predomina su quella di guida vera e propria, e per farlo risulta molto più semplice blastare gli avversari piuttosto che tentare difficili sorpassi. Ora vi snocciolo qualche dato più specifico. All'inizio potete scegliere tra sei mentecatti: Motormouth, un ex soldato; Hansom Jack Bloodwheel, che sembra John Travolta con 40 chili di più; Hiroki, il demone guerriero; Jackal, che proprio non ho capito cosa rappresenti; Thula Crimstone, una pulzella poco amichevole; Junkyard, un uomo-cane che non scodinzola ma picchia come un fabbro.

I mondi da superare prima di incontrare Dranagh nell'Arena of Death (l'ultimo tracciato) saranno 5, ognuno composto da 6 percorsi e controllato da un boss dotato di un veicolo più pericoloso degli altri. Io ho visto i primi due livelli e mi sono sembrati carini, con una nota di merito per le piste, rese interessanti da salti, bivi, scorciatoie e chi più ne ha più ne metta. Alla fine di ogni gara, in base alla posizione di arrivo (si corre in sei), al numero di giri che avete terminato in un tempo inferiore a quello indicato, al numero di volte

che sarete esplosi e al numero di concorrenti che avrete colpito vi verranno assegnati dei soldi, dei punti esperienza e dei 'Chaos Points'. I soldi servono per comperare nuove auto o modificare quella che avete. I punti esperienza li usate per aumentare a vostro piacimento le caratteristiche dei piloti. I Chaos Points, infine, vanno accumulati per passare al mondo successivo.

Dopo tutto, questo Red Asphalt è stato una piacevole sorpresa. La grafica non lascia a bocca aperta ma fa bene il suo lavoro e la velocità di gioco mi sembra buona, a occhio e croce direi 30fps più o meno. Guidare le auto è piuttosto facile, perché,



come ho detto poco fa, i programmatori si sono impegnati più sulla parte di giocabilità pura che su quella simulativa. Scodate alla Ridge Racer sono frequenti e, proprio come in WipeOut, coi tasti superiori del pad si possono fare le curve strette. Io credo che alla Interplay l'intenzione sia quella di sfornare un gioco che ci faccia passare qualche ora di divertimento, non un capolavoro assoluto, e per quello che ho visto sono sulla buona strada. Certo ci sono ancora da migliorare parecchie cose, soprattutto il fatto che dopo due o tre corse il tutto inizia a diventare un po' troppo ripetitivo. Comunque la beta che ho visionato è passibile di cambiamenti, quindi vi rimando tutti alla recensione per un giudizio più attendibile ed approfondito.

Da non dimenticare l'opzione per due giocatori, di cui però non so dirvi nulla, se non che sarà presente nella versione finale del gioco (in quella in mio possesso non era abilitata).

Mi sono accorto proprio ora che in realtà c'è qualcosa di peggiore che scrivere questo articolo: fare la recensione senza ripetersi dopo che ci si è spremuti come limoni per la preview (e qui mi appello alla proverbiale bontà d'animo del nostro capo redattore: ti prego Alex...)[Bontà d'animo? E' qualcosa che si mangia? NdAlex].

Speriamo in bene...

Andrea "Jona" Loiudice

THE GAMES machine

PC AMIGA-MACINTOSH-CD-I-3DO-CDTV

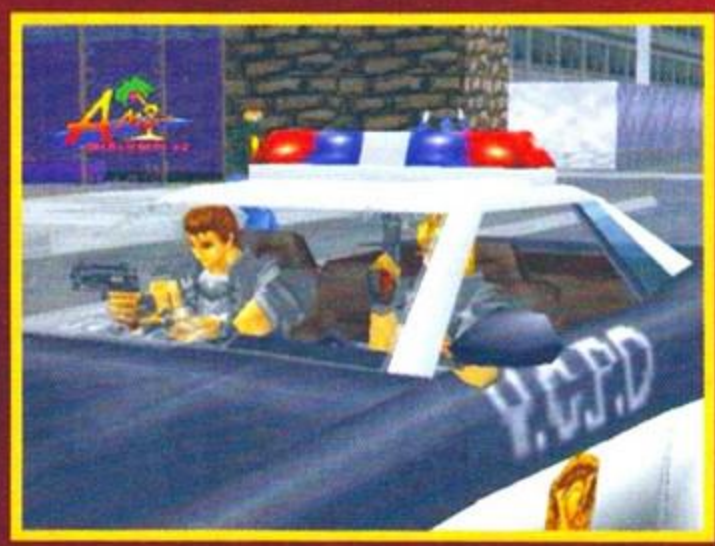
CORNER CORNER CORNER CORNE

C'è sempre una prima volta per tutto, e quindi il fato ha voluto che il vecchio Duspa, occupato a sciupare femmine (ormai sono gli ultimi colpi, è bene che non perda tempo), mi scaricasse questa rubrica sul groppone. Inutile dire che ne sono molto contento ('na cifra), ma vedrò comunque di essere il più possibile professionale (ma nooon ce la faccio).

Raffo

VIRTUA COP 2

In quale altro modo potevo iniziare questa rubrica se non con un gioco che ha già fatto la sua bella visitina su una console? Ma ovviamente in nessun altro, quindi taac scatta l'esaltazione per uno dei giochi che maggiormente rivoluzionarono il mondo degli shoot 'em up with (so' poliglotta) pistola.
Il signor Andrea Della Calce Maucieri che ha recensito la versione su TGM lo ha reputato un'ottima conversione, ma il mio esimio collega non gradisce particolarmente il genere quindi si è un po' imbruttito... cose checcapitano.
Visto che però a me il genere piace, non m'imbruttisco e ne consiglio l'acquisto, specialmente a chi lo ha apprezzato in sala giochi.

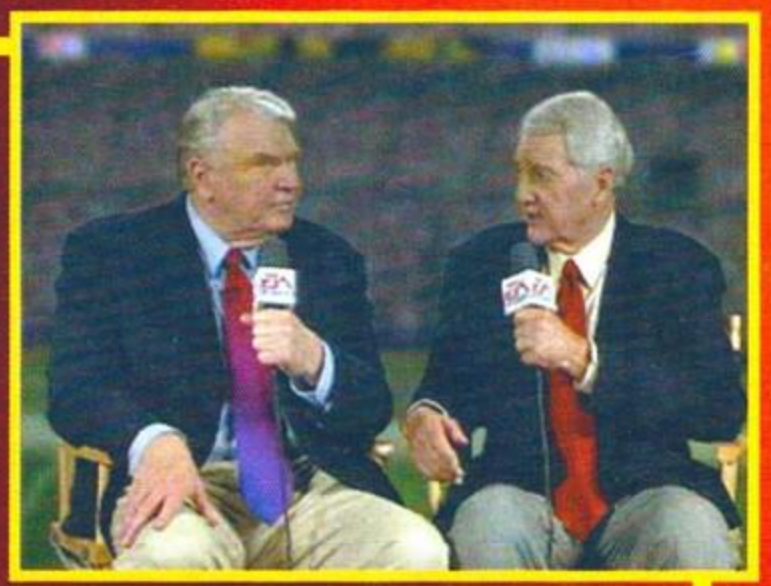


FALLOUT

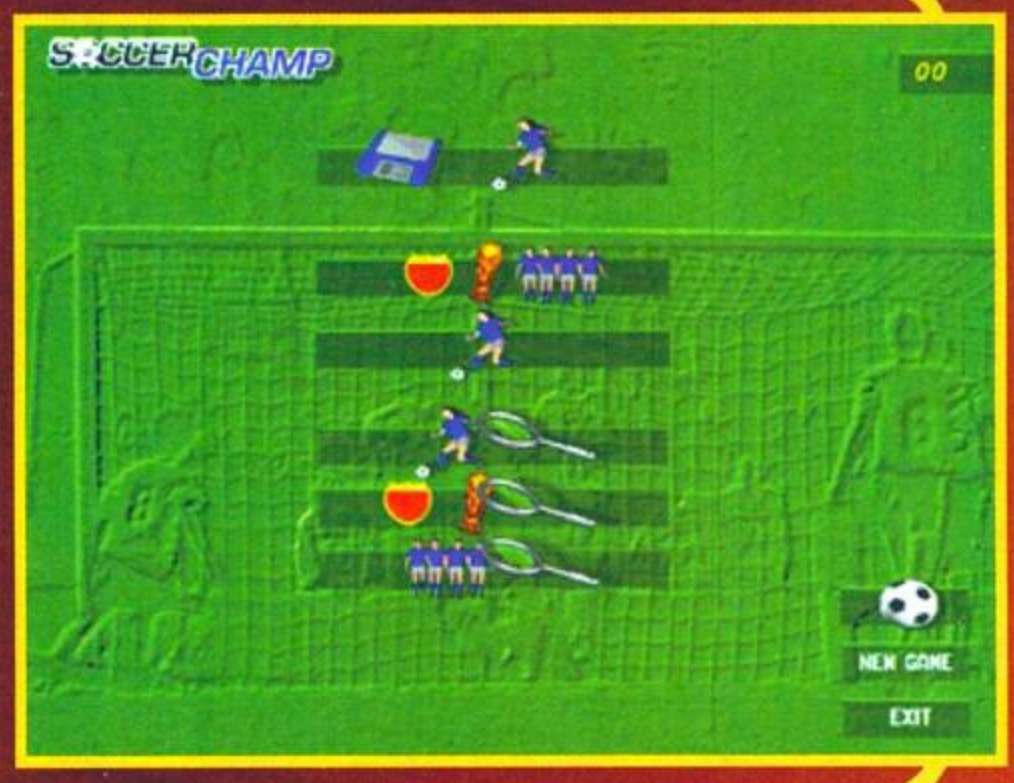
Alessandro La Spada, che scrive per TGM, lo aveva detto che questo poteva essere un bel prodotto, ma nessuno gli volle credere; lui però non si sfiduciò per questo, e alla fine ebbe ragione.
Sostanzialmente, questo bel giocone è molto simile al capolavoro dei Blizzard chiamato Diablo, ma a causa di alcune piccole pecche di secondaria importanza, non riesce a collocarsi sullo stesso gradino dello stesso.
Un vero peccato, non c'è che dire, soprattutto perché non potrà mai vincere nelle allegre partite a rialzo.
Se comunque siete dei grandi e veri appassionati del genere, non lasciatevi scappare questo Fallout, di sicuro non ne rimarrete delusi, così come The Sword (sempre più poliglotta) aveva predetto.

MADDEN 98

Ma da quanti cavolo di anni John Madden sforna regolarmente giochi sul football americano? Mi sono andato a informare e ho scoperto che mio padre, quand'era piccolo, si dilettava col gioco da tavolo di John Madden, che si intitolava: "John Madden, il bambino prodigio del football americano". Fatto sta che anche la versione '98 è arrivata sui monitor dei possessori di PC; novità? Beh, i giocatori ora sono poligonali, la simulazione accetta la scheda grafica 3D FX e il casino di opzioni e schemi ha subito solo variazioni grafiche. Come al solito si raccomanda questo titolo ai grandi appassionati di questo sport, del resto è anche a fin di bene; voci attendibili, infatti, affermano che parte degli introiti che riceverà la EA dalle vendite del gioco, andranno per il mantenimento del caro John all'ospizio in cui alloggia.



SOCCER CHAMP



La Simulmondo rispunta fuori con un'allegra simulazione di calcio; purtroppo, però, da un'idea di partenza molto buona i cari vecchi Simulmondo non sono riusciti a trarne un bel gioco.
In sostanza si tratta di accompagnare un calciatore per tutto il corso della sua carriera, da quando era un piccolo ladruncolo che si dilettava a prendere a calci le arance per la sua città, a quando, ormai decrepito, si mette a fare l'esperto in programmi sportivi. Davvero una gran bella idea, peccato che, come potete constatare dalle foto, tecnicamente non riesce a stare dietro a titoli più curati e più interessanti.

AIRWARRIOR

Ed ecco un altro gioco mediamente brutto; io personalmente non ho mai amato le simulazioni di volo; ci sono troppi tasti, non riesco mai a decollare, e una volta che ci riesco mi stampo regolarmente tentando di atterrare. Ad ogni modo questa simulazione, più delle altre, non merita di essere apprezzata; innanzitutto gran parte dello schermo viene occupata dal telaio del velivolo, le visuali esterne è come se non ci fossero (e infatti non ci sono) e, come se non bastasse, il gioco è noioso. Ora, va beh che sto facendo il militare in aeronautica, ma non mi sembra un buon motivo per elogiare titoli del genere.

SKY RACING

Non appena ho visto le foto ho esclamato: "Urca, ma che bel che l'è!"; dopo averci giocato un'oretta, però, il mio parere non era più tanto entusiastico.
Anche se i giochi invernali mi appassionano non poco (primo tra tutti la battaglia a palle di neve con dentro i sassi), è innegabile che questo gioco possieda numerosi difetti che vado or ora ad elencare: lo sprite risponde male ai comandi, il bad clipping si fa vedere anche se c'è poca roba da muovere, non ci sono delle ragazze nude che trotterellano per lo schermo, non si possono travolgere i ricci, non c'è il sangue e anche con l'utilizzo della 3D FX le cose non migliorano di molto. Il mio parere? Un bel gioco.

EPILOGO

Ecco, probabilmente il mese prossimo questa rubrica tornerà a Duspa, tanto ormai ha una certa età e certe strapazzate con le donne non riesce più a farle. Eh Duspa, coraggio, ci sono pur sempre i video giochi.

Tutta l'azione e la passione del basket professionistico americano finalmente a tua disposizione!

NBA PRO 98 si propone come la riproduzione più fedele del campionato NBA. Con un'ampia configurazione di parametri, potrete ricreare o giocare un'intera stagione di grande basket. Tra le novità assolute di NBA PRO 98 si trova la possibilità di scambiare i giocatori con altri team e l'inedita possibilità di crearsi il proprio campione agendo su decine di parametri come il peso, l'altezza le qualità... Portate voi stessi alla vittoria il vostro team!
Il basket iperealistico che aspettavate è arrivato, ora tocca a voi metterla dentro!

- Tutti i giocatori NBA con nomi e volti
- Possibilità di crearsi propri giocatori
- Scambi e trasferimenti, crea il tuo Dream Team!
- Grafica, sonoro e giocabilità ad altissimi livelli

KONAMI®

PlayStation

Nei migliori negozi di Videogames

HALIFAX Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

HALIFAX

www.halifax.it

PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. The NBA and individual NBA Team identifications used on or in this product are trademarks, copyrighted designs and other forms of intellectual property of NBA properties, inc. and the respective member Teams may not be used in whole or in part without the prior written consent of NBA properties, inc. © 1997 NBA properties, inc. All rights reserved. © 1998 Konami. Konami is a registered trademark of Konami Co., Ltd.

AGGIUNGI UN POSTO AL TAVOLO

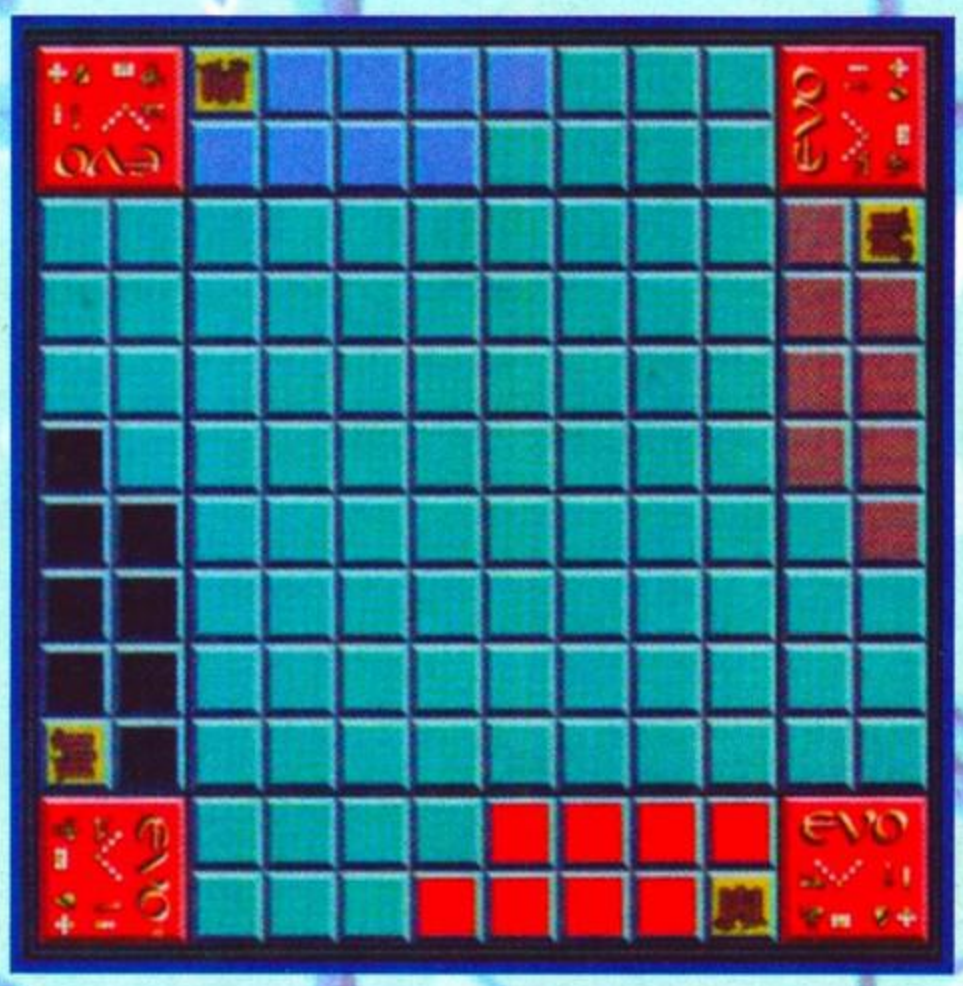
Attendendo, come ogni anno, l'immancabile appuntamento con la Fiera del Giocattolo di Milano, due titoli dal gusto molto classico, per gli amanti del gioco puro.

Andrea Fattori

EVO

Trovate che la dama sia un gioco troppo semplice e gli scacchi vi hanno stufato (oppure sono troppo complessi)? Cercate un gioco strategico che possa coinvolgere più di due partecipanti? Avete voglia di unire il gusto classico di giochi ormai tradizionali a un'idea innovativa? Non vi sembra di avere un po' troppe pretese? Comunque, guarda caso, abbiamo qui proprio quello che vi serve (ma tu pensa le coincidenze; mica l'avevamo preparata...): Evo.

Di cosa si tratta? Di un gioco più complesso della dama e più vario (nonché più semplice) degli scacchi, un gioco che si può affrontare in 2, 3 o 4 persone, un'idea classica sposata a un'intuizione innovativa. Ne sapete come prima, lo so, ma abbiate pazienza. Evo è un gioco che si svolge al di sopra di una scacchiera leggermente diversa dal solito, dove ogni giocatore controlla 8 armate. Lo scopo è quello di arrivare in un castello nemico, partendo dal proprio (i castelli, in pratica, sono le caselle di partenza), attraverso il movimento delle proprie pedine. Tutto sembra molto semplice – sbilanciamoci: banale! – ma non è finita: il trucco, semplice quanto geniale, sta nelle pedine stesse, ai cui quattro lati si trovano diverse figure, per l'esattezza una catapulta, una spada, un guerriero e uno scudo. In base alla faccia rivolta verso l'avversario, la pedina può



compiere un particolare movimento: la catapulta muove diagonalmente, la spada in avanti, il guerriero nelle tre caselle frontali e nelle due laterali (a scelta) e lo scudo all'indietro. Una volta completato il movimento, il giocatore che ha mosso decide da che parte orientare il proprio pezzo, ponendo così le basi per la mossa successiva.
Le regole sono praticamente tutte qui (con il tabellone e le pedine sotto gli occhi divengono immediatamente palesi), e questo rende il gioco molto semplice da iniziare. In realtà le partite possono raggiungere livelli di strategia che nulla hanno da invidiare agli stessi scacchi, ma il vantaggio è che, essendo Evo un gioco nuovo (e ben meno noto degli scacchi), non correrete il rischio di incontrare veri e propri campioni, che conoscono tutte le tattiche di gioco e possono umiliarvi in quattro mosse.
In definitiva, un gioco che si può adattare facilmente sia a serate allegre e poco impegnative, sia a sfide colossali tra esperti strateghi.

SCARABEO PRESTIGE

Se Evo non è abbastanza classico per i vostri gusti, una vera perla: la versione lusso di uno dei primissimi – e più celebri – giochi di parole: Scarabeo. Edita da Editrice Giochi, questa edizione è un must per i numerosi fan del gioco, ma può essere anche un'ottima idea per un regalo (ops... Natale è appena passato!).
Le regole sono sempre le stesse, ma la qualità della confezione è ovviamente migliore rispetto alle vecchie edizioni. A proposito, siete mai riusciti a scrivere "Scarabeo" prendendo due caselle "Parola x 3"? (se avete risposto di sì, o siete analfabeti, o avete barato: per coprire le due fantomatiche caselle serve una parola da nove lettere...).

Multimedia

Big Bang SERVICE

Negozi BIG BANG sulla terra

PERUGIA	Via Settevalli 326/d Tel. 5011430
PERUGIA	Via Marconi 45 Tel. 5723257
PESCARA	Via Milano 20 Tel. 085/299217
ALESSANDRIA	C.so Marini 13 Tel. 0131/236675
VOGHERA	Via Covini 10 Tel. 0383/42973

Vuoi aprire un negozio di videogiochi?
Chiama gli altri...
Vuoi aprire un Big Bang Store
e vincere veramente?

CONTATTACI !!

WWW.BIGBANG.IT

DISPONIBILE SOFTWARE PER LA COMPLETA GESTIONE DI UN NEGOZIO DI VIDEOGIOCHI

UFFICIO MARKETING: VIA FIESOLE 175 - PERUGIA
UFFICIO COMMERCIALE: VIA SETTEVALLI 326/D - PERUGIA
TEL. 075/5011430 075/5019826 FAX 075/5011326
BIGBANG@BIGBANG.IT

FACCE... RIDE

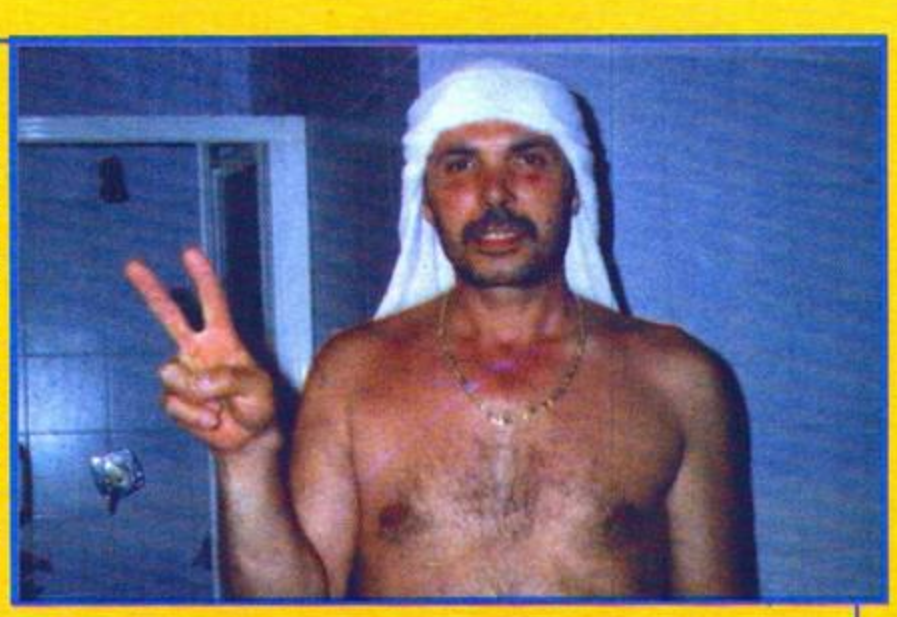
FACCE DA CONSOLEMANIA

A volte sembra di essere nel posto sbagliato al momento sbagliato. A volte ci si sente schiacciati da un ingranaggio superiore sui cui meccanismi non si può avere controllo. A volte ci si sente una goccia in un oceano. In questi casi la miglior terapia è la lettura del Facce Ride. Peccato che io lo scriva solamente...

Duspa

TERRORE DALL'ORIENTE

Se questo non è uno scherzo non mi chiamo più Du' Spaghi. Comunque, visto che la foto ci è arrivata con tanto di letterina di accompagnamento e che non erano presenti insulti o gravi mancanze di rispetto eccovi accontentati. Il marrano che vedete raffigurato in una posa che definire raccapricciante sarebbe poco, è tale Cosimo, cintura marrone-nera di Karate (ad Abbiategrasso probabilmente esistono anche le cinture bicolore...). Il look non ha bisogno di particolari commenti e sarebbe forse opportuno stendere un pietoso velo di silenzio, non solo per non sottolineare il critico stato di forma fisica dello sventurato karateka, ma anche e soprattutto per salvaguardare le nuove generazioni da spiacevoli istinti di imitazione. All'apparenza Cosimo, più che un abitante dell'hinterland milanese, sembrerebbe un terrorista arabo o comunque un individuo che è meglio non incontrare da soli di notte in un vicolo cieco. Il pallido gesto di vittoria, poi, non fa che aumentare lo sconforto e il senso di tristezza che pervade l'intero scatto. Un modo come un altro per dire che i videogiochi fanno male. E in questo frangente, ahimè, sembrerebbe proprio così. In ogni caso, Cosimo, grazie per la foto e per il coraggio dimostrato. Se poi è uno scherzone, fai valere la tua cintura marrone-nera, mi raccomando...



TRE SIMPATICHE CANAGLIE

Quando questa foto è giunta in redazione un profondo senso di terrore ha iniziato a serpeggiare tra tutti i presenti, dato che i tre simpatici gaglioffi qui rappresentati in un momento di spensierato fannullismo hanno promesso di inviare al più presto un nastro di heavy metal da loro stessi registrato. Dopo che Mao ci ha letteralmente spaccato i cosiddetti con musica che nemmeno potreste mai immaginare (anche se devo ammettere che ho imparato ad apprezzare alcune chicche non indifferenti...)["...come si cambia, per non morire..." Eh Duspa? NdAlex], non vogliamo sentir pronunciare la parola metallo nemmeno quando entriamo in un ferramenta. A questi tre carissimi "scoppiati" (loro stessi, in un momento di sana autocritica, si definiscono così) non possiamo far altro che i migliori auguri per una rapida e sfolgorante carriera, associando a questo pensiero anche un ideale pacca sulle spalle per gli sventurati genitori che saranno condannati a sopportare una tale onta in famiglia. Silenzio assoluto, invece, sugli splendidi completini estivi di Luca, Marco e Stefano.

QUESTA E' VERAMENTE INCREDIBILE

Pur essendo consapevole dell'incredibile fascino esercitato dal sottoscritto sulle rappresentanti del gentil sesso (aprite le finestre perché questa banfa è colossale e necessita di un ricambio d'aria), non avrei mai creduto che la mia popolarità fosse a livelli così alti da raggiungere anche personaggi di culto assoluto come le veline di Striscia la Notizia. Sorvolando sul fatto che qualsiasi delle tre scegliate possa essere definita come l'incarnazione del mio ideale di donna, forse è meglio passare subito alla citazione dell'artista che ha scattato questa foto (candidata al miglior scatto dell'anno). L'intrepido lettore si chiama Marco. A lui vanno onori, stima e gloria. Non tanto per aver fatto questa foto, quanto per il fatto di conoscere una ragazza carina come la moretta al centro. Sembra che questa amante di Hello Spank (come vorrei essere nei panni di quel cagnolino...) sia una sua cara amica (ma che aspetti a diventare più di un'amica? Non ti rendi conto che hai a fianco un ragazzo spiritoso, intraprendente, intelligente e assolutamente pazzo di te?) che forse in certe situazioni ami tirarsela un pochino (sono solo illazioni...). In ogni caso vivissimi complimenti alla mamma e al papà. Se poi, caro Marco, vorrai ancora deliziarci con altre foto della tua amicona, noi siamo qui pronti a riceverle e ti nomineremo lettore onorario con tanto di cerimonia ufficiale (Alex ti spezzerà il dito mignolo della mano sinistra e lo userà come portachiavi)[sono stanco dei mignoli, ne ho già una cinquantina... Dovrò pensare a qualcos'altro. NdAlex]. Per qualsiasi altra uscita a quattro sei liberissimo di contattarmi al numero in sovraimpressione.

CONSOLIAMOCI

Xenia Edizioni
ConsoleMania
Consoliamoci
Casella Postale 853
20101 Milano

Ebbene, eccomi qua sempre più rimbambito che mai... Sono le tre e me ne vado a dormire, non prima di ricordarvi il simpatico indirizzo di questa bella rubrica che è qui di fianco... Il tutto ovviamente abbinando una bella fotocopiona di un qualsiasi documento di identità. Hasta la vista...

Il Simpatico Leprotto

Vendo Sega Mega Drive completo di due joypad e 19 cartucce originali complete di custodia ed istruzioni (tra cui Sonic, Sonic 2, Jurassic Park, Batman Returns, Turtles, Italia '90, Super Street Fighter 2, NBA Jam), il tutto a L. 500.000 trattabili. Vendo inoltre Sega Game Gear con tre cartucce (Ayrton Senna's Super Monaco GP 2, Columns e Crystal Warriors a L. 100.000. Telefonare, ore serali, allo 0385/43397.

Cerco disperatamente le seguenti cartucce per Sega Mega Drive: Thunder Force IV, Flashback, Shining in The Darkness, Sword of Vermillion, Shining Force 2 ad un prezzo non superiore alle L. 60.000 cadauna o in cambio di altre cartucce. Telefonare, ore pasti, allo 0445/525405 e chiedere di Alessandro.

Vendo, per Mega Drive PAL, le seguenti cartucce a L. 30.000 l'una: Turtles - The Hyperstone Heist, Streets of Rage 2, Sonic 2, Ristar, Mazin-Saga. Sono disposto anche a scambiare i giochi in questione con i seguenti titoli, preferibilmente in versione PAL: Sparkster, Dynamite Headdy, International Superstar Soccer Deluxe, Shining Force. Sono infine disposto a comprare anche questi ultimi ad un massimo di L. 40.000 cadauno. Telefonare, ore serali, allo 0578/738759 e chiedere di Andrea.

Vendo Nintendo Super Famicom completo di cavi, due joypad, imballi originali e quattordici giochi, addattatore universale a L. 550.000. Vendo anche Mega Drive completo di cavi, due joypad e sette titoli a L. 250.000. Telefonare, ore serali, allo 039/5311420 e chiedere di Enea.

Vendo console Sega Saturn con due joypad, un demo e otto giochi (Virtua Fighter 2, Guardian Heroes, Wipeout, NHL 97, Street Racer, Tomb Raider, Panzer Dragoon e Daytona USA CE), il tutto a L. 550.000, oppure la stessa console dotata di un solo joypad, quattro giochi e il demo a L. 380.000. Sono anche disposto a scambiare il tutto con una console Sony Playstation comprensiva di giochi. Telefonare allo 031/563167 e chiedere di Mauro.

Vendo console Super Nintendo a L. 70.000. Vendo inoltre Nintendo NES comprensivo di Donkey Kong, Donkey Kong Junior e Goal a L. 40.000. Telefonare allo 045/7514972.

Vendo Sega Mega Drive 2 e sette cartucce (Aladdin, The Lion King, Ecco The Dolphin, Thunder Force IV, Alien 3, Taz-Mania, Robocop VS Terminator), istruzioni e custodie comprese, il tutto a L. 200.000 trattabili. I titoli sono in vendita anche separatamente. Vendo inoltre un GB con tre giochi a L. 45.000. Telefonare, ore pasti, allo 0121/6134 e chiedere di Jean.

Vendo Sega Saturn PAL, tre mesi di vita, completo di cavetteria varia, imballi originali, un joypad, un CD con alcuni demo, Sega Rally e Virtua Fighter 2, il tutto in blocco a L. 169.000. Vendo anche i giochi separatamente a L. 59.000 cadauno. Vendo anche Sega Mega Drive 2 compreso di cavi, imballi originali, un joypad, Sonic, Virtua Racing a sole L. 59.000. Vendo infine Crash Bandicoot per Sony Playstation (PAL) a L. 35.000 e Wave Racer per Nintendo 64 a L. 69.000. Telefonare, ore pomeridiane, allo 0871/890184 e chiedere di Alessandro.

Vendo le seguenti cartucce per Sega Mega Drive: Sunset Raiders, Winter Olympics, FIFA International Soccer, X-Men, California Games, Super Skidmarks, Shinobi 3, Last Battle; il tutto in blocco a L. 100.000 trattabili. Vendo anche cartucce per Game Boy: NBA Jam, Fighting Simulator, World Cup, Bionic Commando, All Star Challenge 2, Super Mario Land; il tutto in blocco a L. 50.000. Vendo anche le cartucce separatamente a prezzi trattabili. Telefonare, ore pasti, allo 0163/840913 e chiedere di Gianni.

Vendo per Sega Mega Drive le cartucce Super Street Fighter 2, Mortal Kombat 2, Super Monaco GP 2, Turtles - The Hyperstone Heist, inoltre cerco la cartuccia Yu Yu Hakusho Gaiden per Mega Drive acquisto giochi giapponesi per Saturn, in particolare l'RPG Magic Knight Rayearth. Telefonare allo 0574/541434 e chiedere di Simone. (Questo annuncio mi sembra di averlo già pubblicato il mese scorso... Ad ogni modo... NdD).

Vendo Sega Saturn (come nuovo) completo di due joypad originali Sega, un joystick ad infrarossi con otto pulsanti, adattatore universale e sei titoli: Earthworm Jim 2, Skeleton Warriors, Clockwork Knight 2, Sega Rally, Story of Thor 2, FIFA '97; vendo tutto in blocco a L. 600.000 trattabili. Telefonare allo 0425/465059 e chiedere di Silvia.

Vendo Super Nintendo completo di due joypad, cavi, alimentatore e dei seguenti titoli: FIFA Soccer, Donkey Kong Country III, Cybernator, Bart's Nightmare, Super Mario Kart, Super Mario World, il tutto a L. 200.000. Vendo, inoltre, alcune centinaia di carte di Magic a L. 100.000 (in blocco con il Super Nintendo a L. 250.000). Telefonare, ore serali, allo 055/8336846 e chiedere di Claudio.

Vendo Sega Saturn PAL (cinque mesi di vita) competo di due joypad, Virtua Gun, Action Replay, Die Hard Trilogy, The Lost World, Virtua Fighter 2, Virtua Cop, Daytona, il tutto in perfette condizioni e con istruzioni a L. 480.000 trattabili, o scambio il tutto con PSX più giochi. Telefonare, ore pomeridiane, allo 0372/23418 e chiedere di Massimo. Annuncio valido solo per Cremona e provincia.

Vendo Sony Playstation universale, uscita scart RGB, memory card e due joypad a L. 200.000, volante Mad Catz a L. 70.000, joystick a L. 55.000, joypad analogico a L. 30.000; Time Crisis (JAP) + pistola a L. 70.000,

Street Fighter Alpha (JAP) a L. 55.000, MicroMachines V3 (PAL) Wipeout 2097 (PAL), Total NBA '97 (PAL), Goal Storm '97 (USA), Tekken 2 (USA), Resident Evil (USA), Ridge Racer Revolution (PAL), Total NBA '96 (PAL), Ridge Racer (JAP) a L. 35.000 cadauno. Vendo inoltre Nintendo 64 (JAP), uscita scart RGB, adattatore universale, 2 joypad, memory card e Super Mario 64 a L. 250.000. Vendo inoltre i seguenti giochi: International Superstar Soccer 64 (PAL) a L. 75.000, Mario Kart 64 (JAP) a L. 60.000, Turok (USA) a L. 70.000, Human Grand Prix (JAP) a L. 50.000. Vendo infine Sega Saturn PAL, un joypad, un demo e scheda video CD inclusa a L. 150.000. telefonare allo 051/739755 e chiedere di Valerio.

Vendo Sega Saturn come nuovo, completo di due joypad e 16 giochi tra cui: Sega Rally, Manx TT, Daytona USA, Hard Core, Road Rash, Worldwide Soccer, Virtua Fighter 2, Command & Conquer, Nights; il tutto in blocco a L. 800.000. Telefonare allo 090/951853 e chiedere di Roberto.

Vendo, o scambio con una Playstation, console Super Nintendo con 2 joypad e sette cartucce: Super Mario All Stars, Tiny Toon Adventures, Doom, F-Zero, Donkey Kong Country, Street Fighter 2 Turbo, Ultimate Mortal Kombat 3; il tutto in blocco a L. 250.000. Telefonare allo 0783/83861 e chiedere di Paolo.

Vendo per Sega Saturn i seguenti titoli: Wipeout (PAL) a L. 50.000, Alien Trilogy (PAL) a L. 55.000, Worldwide Soccer '97 (PAL) a L. 60.000. Telefonare, ore pomeridiane, allo 0525/409924 e chiedere di Dario.

Vendo, causa inutilizzo, console Sony Playstation PAL, sei mesi di vita, ancora in garanzia, completa di cavo RF, cavo scart, due joypad, tre memory card più i seguenti giochi: Total NBA '97, MicroMachines V3, War Hammer, Tomb Raider, Command & Conquer, International Track & Fileds; il tutto a L. 700.000. Telefonare, ore serali, allo 0331/771663 e chiedere di Tommaso.

Vendo Super Nintendo PAL completo di due joypad e dodici cartucce, tra cui: Yoshi's Island, Killer Instinct, International Superstar Soccer 2, NBA '96, Samurai Spirit; il tutto a L. 300.000. Telefonare, ore serali, allo 02/6794097 e chiedere di Davide.

Vendo per Sony Playstation cavo link nuovo a L. 30.000, adattatore Multitap per quattro giocatori a L. 60.000 ed i seguenti giochi: MicroMachines V3, City of The Lost Children, King of Fighters '95. Telefonare, ore pomeridiane e serali, allo 0962/26980 e chiedere di Antonio.

Vendo per Sony Playstation i seguenti titoli a L30.000 cadauno: Blazin Dragons, Rayman, Pitball, Ridge Racer, Revolution X. Telefonare allo 02/9055625 e chiedere di Federico.

M-GAMES VIDEOGIOCHI *Nuovi e Usati*

Via Giuba, 28/A - 20132 MILANO Tel. e Fax: 02/28.94.641

SPEDIZIONI GRATIS
Acquistando almeno 2 giochi sia nuovi che usati

PORTACI O SPEDISCICI I TUOI GIOCHI USATI

Riceverai uno SCONTO sull'acquisto di altri giochi, nuovi o usati

Da noi potrai trovare:
- GIOCHI USATI PLAYSTATION E SATURN DA LIT. 30.000
- GIOCHI NUOVI PLAYSTATION E SATURN DA LIT. 49.000
- GIOCHI USATI NINTENDO 64 DA LIT. 50.000
- GIOCHI NUOVI NINTENDO 64 DA LIT. 109.000
- GIOCHI MEGADRIVE E SUPERNINTENDO DA LIT. 20.000
- GIOCHI GAMEGEAR E GAMEBOY DA LIT. 20.000

PlayStation

SEGA SATURN™

NINTENDO 64

Valutiamo i Vostri giochi PSX e SAT: minimo L. 20.000 massimo L. 50.000
Valutiamo i Vostri giochi N64: minimo L. 40.000 massimo L. 75.000

NOLEGGIO VIDEOGIOCHI
Tessera GRATUITA ai lettori di questa rivista!

TUTTI I MARCHI E I LOGHI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

VUOI ACQUISTARE?

Telefona al numero 02/28.94.641e richiedi il listino prezzi, ti verrà spedito per posta oppure ti verrà inviato per fax.
Oppure chiedi la disponibilità immediata di ciò che ti interessa, direttamente al telefono; se deciderai di acquistare, riceverai il pacco entro 5 giorni lavorativi (circa). Se ordini più di due giochi non pagherai i costi di spedizioni.

VUOI VENDERE?

Abiti fuori Milano???

Telefona al numero 02/28.94.641 e fai valutare i tuoi giochi; ti verrà proposta una cifra, se questa ti andrà bene, potrai spedirci i tuoi giochi. Appena riceveremo il tuo pacco, verrai immediatamente avvisato via telefono e potrai quindi fare subito il tuo ordine.
Per corrispondenza non ritiriamo CONSOLE e giochi del MEGADRIVE, SUPERNINTENDO, GAMEGEAR e GAMEBOY.
I giochi devono avere tutti le scatole e le istruzioni.
Telefona per ricevere maggiori informazioni!

Abiti a Milano???

Vieni a trovarci direttamente in negozio!!!

SI RICERCANO AGENTI VENDITA SPAZI PUBBLICITARI PER ZONE LIBERE

Spaziotre

Piazzale Archinto, 9 - Milano
Tel. 02/69001255 - Fax 02/69001277

I N T E L T R O N I C

Via Fucilari,63 - 84014 Nocera Inferiore (SA) Italia-Tel/Fax **081 5176722**

All'inizio eravamo gli unici, adesso siamo i migliori, l'unico centro specializzato del sud

Supernintendo:		**Megadrive:**		**Sony Playstation**		**Playstation:**	
Donkey Kong 3	L.89000	Spoet goest to H.	L.49000	Criticom	49000	Yuppiter strike	67000
The Musk	**L.89000**	**Vectorman**	**L.49000**	Hi octane	49000	Primal Rage	67000
Yndy Car	L.89000	Vs troppers	L.49000	On side soccer	62000	Rise the rob2	67000
Secret of everm.	L.89000	Sonic Spinball	L.49000	Extreme pimball	62000	World interc.	67000
Super drope zone	L.60000	Int'ls.s.s.deluxe	L.85000	Re Loaded	65000	Total eclipse	67000
Mario world 2	L.89000	Garfield	L.55000	Earthwork Jim 2	65000	Devis cup Ten.	67000
Ms.Pacman	L.65000	Ultimate Mortal C.	65000	Starfigther 3000	65000	Disrupter	67000
Marvel s.hero	L.89000	Zoop	L.55000	Robot Pit	65000	Viking's 2	85000
Mattle clash	L.69000	Rise the robots	L.55000	Wiew point	65000	Virtual Pool	85000
Preystoryk man	**L.65000**	**NBA Hangtime**	**L.60000**	F1 Live	Offerta	The Crow	85000
Tetris attack	L.69000	Pete Sampras	L.60000	Incredible Hulk	67000	Virtual Tennis	85000
Terranigma	L.89000	Exxos Squad	L.60000	Blam machine	67000	Street Racers.	67000
Toy Story	L.89000	Pinocchio	L.80000	Blast champer	67000	Over Blood	49000
Ultimate Mortal C	89000	Puffi 2	L.80000	Descent	67000	Tekken 2	offerta
Fifa soccer 97.	L.89000	Pochaontas	L.80000	Descent 2	85000	Fifa 97	79000

Sega Saturn:		**Sega saturn:**	
Starfigther 3000	L.56000	Clockwor knite2	L.63000
gic Carpet	L.63000	In the hunt	L.63000
Robo Pit	L.63000	Scockwave asslt	L.66000
Bleazeng dragons	L.63000	True Pinball	L.66000
Slam n jam	L.63000	Batlle Monster	L.66000
Hi octane	L.63000	Pro Pinball	L.68000
Rhe robots 2	L.63000	Primal rage	L.68000
Gex	L.63000	Off world inter2	L.68000
Revolution X	L.63000	Figthing illusion	L.68000
Goldenaxeduel	L.63000	Virtual one	L.68000
Darius 2	L.63000	Fifa soccer 97	L.69000
Mysteria	L.63000	Worl wide97	L.75000

Indredibili Offerte del Mese.

6 Giochi Supernintendo+ Convertitore universale
Giochi FX L.119000 ecco i Titoli.
Top Gear,Final fithe2, Contra 3,Goof Troop,
International s.s.soccer,Super mario warld.

4 Giochi Megadrive a scelta tra le NS. Liste
L.65000

Volante universale 3 in 1 con Canbio e Pedali
Per Playstation, Ultra 64, Sega saturn
L.149000

Vendita per corrispondenza.Prezzi IVA inclusa. Listino prezzi per ingrosso e rivenditori.

Tutti i nomi ed i marchi sopra riportati sono dei loro proprietari.

NOVITA' IN ARRIVO

Apocalypse -- Activision
Breath of Fire 3 -- Capcom
Cardinal Syn -- Sony
Diablo -- Electronic Arts
Elric -- Psygnosis
Forsaken -- Acclaim
Heavy Gear -- Activision
Klonoa -- Namco
March Madness '98 -- ElectronicArts
Ninja -- Eidos
Ogre Tactics -- Atlus
Populous 3 -- Electronic Arts
Rascal -- Psygnosis
[illegible] -- Electronic Arts
Road Rash 3D -- Electronic Arts
Skullmonkeys -- Electronic Arts
Theme Hospital -- Electronic Arts
TNN 4X4 2 -- ASCGames
TNN Bass Fishing '97 -- ASCGames
X-Men: Children of the Atom -- Acclaim
Gex: Enter The Gecko
Resident Evil 2
Bio Hazard 2

Questo è solo un esempio degli oltre 1000 titoli disponibili in magazzino e nel punto vendita.

Software News
novità software dal mondo

Lista Playstation

PLAYSTATION	
4-4-2 SOCCER	78.000
ACE COMBAT 2	88.900
ACTUA SOCCER 2	88.900
ADVENTURE OF LOMAX	89.000
ALIEN TRILOGY	89.000
ALL STAR BASEBALL 97	89.000
ALLIED GENERAL	89.000
ATARI GREATEST HITS	89.000
AYRTON SENNA KART	75.000
BLACK DOWN	89.000
BOBBLE BOBBLE	84.000
BOBBLE BOBBLE 2	IN ARRIVO
BRHAMA FORCE	89.000
BROKEN SWORD	84.000
BROKEN SWORD 2	88.900
BUST A MOVE 2	79.000
CASTELVANIA-Simphony of the Night	89.000
CHRONICLES OF THE SWORLD	79.000
CITY OF LOST CHILDREN	89.000
CLOCK TOWER	89.000
COLONY WARS	98.900
COMMAND & CONQUER	78.000
CONTRA	89.000
CRASH BANDICOT	85.000
CRITICAL DEPTH	89.000
CRYPT KILLER	93.000
DARK FORCES	OFFERTA!!!
DESCENT 2	89.000
DINASTY WARRIORS	89.000
DISCWORLD 2	88.900
DISRUPTOR	65.000
DRAGON BALL Z BATTLE 22	119.000
DUKE NUKEM 3D	95.000
EPIDEMIC	79.000
EXTREME PINBALL	69.000
FANTASTIC FOUR	89.000
FATAL FURY REAL BOUT	78.000
FELONY 11-79	89.000
FIFA SOCCER 96	49.000
FIFA SOCCER 97	79.000
FIGHTERS IMPACT	89.000
FIGHTING FORCE	89.000
FINAL FANTASY VII	92.000
FORMULA 1	59.000
FORMULA 1 97	98.000
G-POLICE	97.900
GUNSHIP 2000	79.000
HEAVEN'S GATE	89.000
HERCULES	88.900
IN THE HUNT	69.000
INT. SUPERSTAR SOCCER DELUXE	TELEFONA
INTERNATIONAL POWER SOCCER	TELEFONA
INTERNATIONAL TRACK & FIELD	49.000
IRON AND BLOOD	59.000
JET RIDER	69.000
JET RIDER	TELEFONA
JONAH LOMU RUGBY	85.000
K1 ARENA FIGHTERS	85.000
KING OF FIGHTERS	79.000
KING'S FIELD	78.000
KRAZY IVAN	69.000
KURUSCHI! (I Q)	77.900
LEGACY OF KAIN	84.000
LETHAL ENFORCER	89.000
LIFEFORCE TENKA	98.000
LOADED	69.000
LOMAX	79.000
MACE	89.000
MACHWARRIOR 2	89.000
MAGIC CARPET	79.000
MAGIC THE GATHERING	89.000
MDK	89.000
MEGAMAN 8	85.000
MEGAMAN X3	78.000
MICROMACHINE V3	89.000
MIDNIGHT RUN	89.000
MONSTER TRUCK	98.000
MONSTER TRUCK	IN ARRIVO
MORTAL KOMBAT 3	69.000
MORTAL KOMBAT MITHOLOGY	89.000
MORTAL KOMBAT TRILOGY	84.000
MOTO RACER	88.900
MOTOR TOON GP2	69.000
NAMCO MUSEUM VOL. 5	77.900
NAMCO MUSEUM VOL.2	79.000
NAMCO MUSEUM VOL.3	79.000
NAMCO. SOCCER	79.000
NBA HANGTIME	89.000
NBA IN THE ZONE 2	89.000
NBA JAM T. E.	59.000
NBA LIVE 96	79.000
NBA LIVE 97	84.000
NEED FOR SPEED	49.000
NFL QUARTERBACK 98	89.000
NFL QUARTERBACK CLUB 97	88.000
NFL-GAMEDAY	69.000
NHL BREACKWAY 98	89.000
NHL FACE OFF	69.000
NHL FACE OFF 97	75.000
NHL OPEN ICE	89.000
NIGHTMARE CREATURES	GENNAIO
OVERBOARD	88.900
PANDEMONIUM	79.000
PETE SAMPRAS TENNIS	89.000
PGA TOUR 98	88.900
PLAYER MANAGER	75.000
POWERPLAY HOCKEY 98	98.900
RAGE RACER	89.000
RALLY CROSS	78.000
RAMPAGE WORLD TOUR	89.000
RAPID RACER	88.900
RAVEN PROJECT	89.000
RAY STORM	78.000

Offerte folli di FEBBRAIO. Valide solo fino ad esaurimento scorte.

ADIDAS POWER SOCCER 97	69.000
COOL BORDERS	69.000
DARK STALKERS VAMPIRE HUNTER	69.000
DESTRUCTION DERBY 2	49.000
EARTHWORM JIM 2	69.000
HEXEN	69.000
HUMAN HYPER TENNIS	59.000
NAMCO MUSEUM VOL.1	59.000
PORSCHE CHALLENGER	59.000
STAR GLADIATOR	59.000
STREET FIGHTER ALPHA	59.000
THO SHINDEN 2	59.000
TOTAL NBA 97	69.000
RIDEGE RACER REVOLUTION	49.900
WIPE OUT 2097	49.900

RAY TRACER	78.000
RAYMAN	49.000
RED ALERT C&C	98-900
RELOADED	59.000
RESIDEN EVIL DIRECTOR'S CUT	79.000
RESIDENT EVIL	89.000
RIDGE RACER	49.000
RIDGE RACER REVOLUTION	79.000
RIOT	85.000
ROAD RAGE	89.000
ROSCO MC QUEEN	88.900
SAMURAI SHODOWN	75.000
SAN FRANCISCO RUSH	69.000
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 2000	89.000
SENTIENT	79.000
SHELL SHOCK	79.000
SKELETON WARRIORS	69.000
SOUL BLADE	89.000
SOVIET STRIKE	OFFERTA!!!
SPACE JAM	89.000
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	69.000
STREET FIGHTER ALPHA	69.000
STREET FIGHTER EX PLUS	88.900
SUIKODEN	89.000
SUPER PANG COLLECTION	79.000
SUPER PUZZLE FIGHTER 2	78.000
SYNDACATE WARS	89.000
TEKKEN 2	88.000
TETRIS PLUS	88.900
THO SHIN DEN 3	85.000
THOSHIN DEN2	69.000
THOSHINDEN 3	TELEFONA
THUNDERHAWCK 2 -PLATINUM-	49.000
TIME COMMANDO	69.000
TIME CRISIS + PISTOLA NAMCO	139.900
TOBAL N° 1	75.000
TOCA TOUR RACING	93.000
TOMB RAIDER	85.000
TOMB RAIDER 2	??.???
TOSHINDEN	79.000
TOTAL NBA 96	49.000
TRACK & FIELD -PLATINUM-	49.000
TRASH IT	89.000
TUNNEL B1	89.000
V-RALLY	85.000
VANDAL HEARTS	89.000
VIRTUAL OPEN TENNIS	89.000
VMX RACING	79.000
WARCRAFT 2	
WARHAWK	69.000
WIPE OUT	49.000
WIPE OUT 2097	79.000
WORMS	79.000

Nintendo 64

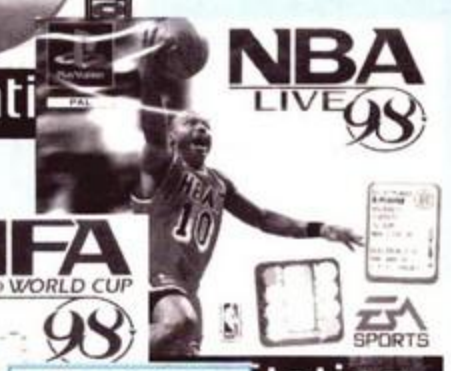
BOMBERMAN 64	
CHAMELEON TWIST	
CLAYFIGHTER EXTREME	
DIDDY KONG RACING	
DOOM64	
DUKE NUKEM 64	
EXTREME -G	
FIFA 98	
GOLDENEYE 007	
HEXEN 64	
INTERNATIONAL S.S. SOCCER 64	
JOHN MADDEN 64	
JOUST X	
LAMBORGHINI 64	
LYLAT WARS	
MACE	
MARIO 64	
MISSION IMPOSSIBLE	
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGY	
NAGANO WINTER OLYMPIC	
NBA PRO 98	
SAN FRANCISCO RUSH	
TOP GEAR RALLY	
TUROK	
WARGODS	
WAVE RACER	
WETRIX	
YOSHI ISLAND	

Ordinare è facile

10024 MONCALIERI (Torino)
Via G. Deledda, 18
Telefoni:
• informazioni e ordini:
011.68.12.582
• ordini:
011.68.11.131
• Fax:
011.68.92.740

...anche vendita per corrispondenza

Prezzi BOMBA!



Ritaglia e presenta questo coupon per acquistare i giochi agli stessi prezzi che trovi pubblicati sulle riviste.

CONTROL YOUR CONSOLE

Benritrovati, come di consueto, alla rubrica dei trucchi, a cui ognuno può partecipare attivamente semplicemente inviando i propri gaboloni al seguente indirizzo:
Xenia Edizioni – ConsoleMania
*Control Your Console - *nome della console su cui girano i trucchi**
Casella Postale 853
20101 Milano

Il simpatico (si fa per dire) Dave

PS: noto con piacere che, dopo un lungo training di ben cinque anni, tutti i lettori hanno imparato che il nome della console nell'indirizzo va sostituito con un nome di una console, "possibilmente" quella su cui gira il trucco... Compliments...

NINTENDO 64 BUSTERS

CRUISIN USA
Selezione dei percorsi: Nella schermata di selezione del percorso premete L + sinistra + basso (sul pad direzionale) per accedere al Golden Gate Bridge; L + basso + destra (sul pad direzionale) contemporaneamente per San Francisco; L + destra + alto per Indiana.
C'è anche un modo per poter utilizzare veicoli non troppo convenzionali, come il pulmino giallo dei bambinetti grassi e pacioccosi o la macchina della polizia. Ecco cosa dovete fare: nella schermata di selezione dell'automobile premete alto, sinistra, basso e tutti i tasti gialli contemporaneamente... Ora potete davvero divertirvi, semplicemente selezionando i nuovi gioiellini...

STAR FOX 64
Per accedere ai bonus mode (ovvero i carri armati nel versus mode e l'equalizzatore grafico nel sound test) dovete guadagnarvi tutte le medaglie di tutti i quindici livelli di gioco e superare ognuno di essi con designato numero di colpi, nonché mantenere in vita tutti i vostri compagini. Seguono quindi i punteggi che corrispondono alla remunerazione delle famose medaglie di cui sopra...
EASY
Corneria: 150
Asteroid Belt: 200
Ficcina: 50
Sector X: 150
Titania: 150
Volus: 150
Venom: 200
MEDIUM
Katalina: 150
Solar: 100
Macbeth: 150
HARD
Sector Y: 150
Aquas: 150
Zoneth: 250
Sector Z: 100
Area 6: 300

DIDDY KONG RACING
Per fare apparire Drumstick, nel cortile principale schiacciate tre rane in fila indiana (vicino all'acqua avrete più probabilità di trovarne) e, se tutto ha funzionato, lo schermo si illuminerà e Drumstick scenderà dal cielo. Il pollastro in questione è molto veloce ma difficilissimo da controllare, in compenso come avversario è abbastanza tosto ma, una volta acquisito, potrà essere anche disattivato e attivato... Grazie mille a Hypercat, Lady Vixen e Snow Bunny.
Hummm, a quanto pare c'è dell'altro... Becchiamoci i gaboloni seguenti appassionatamente:
- Turbo start: Come in Mario Kart 64 e in Wave Race 64, è necessario premere il pulsante dell'acceleratore nel momento giusto. Appena dopo che l'annunciatore dice "GET READY" e le parole cominciano a svanire premete A (acceleratore) e fate una partenza veloce.
CPU senza armi: inserite il seguente codice nella schermata dei magic codes: BYEBYEBALLOONS.
- Turbo con le banane: grazie a questo codice i giocatori possono trarre vantaggio dalle banane sparse per la pista: BOGUSBANANAS.
- Avventura in due: inserite questo codice nella schermata dei magic codes e avrete la possibilità di giocare in due l'avventura: JOINTVENTURE.
- Avventura 2: per accedere alla seconda avventura dovete sconfiggere Wizpig in future funland e in overworld, prendere gli amuleti di TT e Wizpig e arrivare primi in tutte le gare. L'avventura 2 consiste nelle stesse piste della prima ma rovesciate.
- Accesso ai codici: Ogni volta che sconfiggerete Wizpig (ovvero una volta conclusa l'avventura uno) otterrete i credits. Poco prima che i credit finiscano, apparirà un codice. Inseritelo nella schermata dei magic codes per ottenere simpatiche sorprese... (! NdD).
Un mega grazie anche a Giorgio Del Bene.

PILOT WINGS 64
Per rimpiazzare la faccia di Mario che si trova sul monte con la faccia di Wario, bisogna puntare il cannone sulla faccia di Mario e sparare. Per il carburante infinito basta mettere il gioco in pausa e premere alto, basso, sinistra, destra. Per passare dal giorno alla notte dovete entrare nella grotta sotto il castello... Quando uscirete sarà calata la notte. Ringraziamo pure Mauro Labate...

KILLER INSTINCT GOLD
Per accedere a tutte le opzioni basta premere Z, B, A, sinistra, A, Z quando compare il profilo del personaggio. Per utilizzare Garagos basta premere Z, A, destra, Z, A, B sempre quando compare il profilo del personaggio.

PSX BUSTERS

NEED FOR SPEED 2
Le piste sono troppo difficili per voi? Non vi piacerebbe poter disporre di comode scorciatoie per accorciare il percorso? Bene, allora prestate molta attenzione a quanto segue:
- Pacifico: ci sono ben due scorciatoie in questo strippante percorso... Appena dopo il lungo segmento con il vento, appena dopo la linea di partenza, è possibile scorgere un parcheggio sulla sinistra. Quando lo vedete eseguite una curva veloce a sinistra, attraversate la verde erbetta, quindi ritornate sul tracciato: avete appena guadagnato almeno due secondi; durante il rettilineo lungo la costa è possibile individuare il secondo: dovreste innanzitutto poter vedere un treno che si muove parallelamente alla strada... Inutile dire che finirci sopra vi farà guadagnare un bel po' di tempo. Vi consiglio comunque di scendere dallo stesso prima che arrivi al capolinea... E che capolinea!
- Mediterraneo: girate intorno al lato sinistro del primo mulino a vento... Ecco davanti a voi un'altra opportunità di falciare un po' di strada. Non vi basta? Ebbene, allora sappiate che appena dopo il tunnel il guardrail è interrotto sul lato destro della strada... Bravi, altri due secondi risparmiati per voi... Non siete ancora soddisfatti? E allora becchiamocene un altro: un altro guardrail interrotto vicino allo strapiombo sotto la grossa struttura di legno... Il quarto supporto di legno è rotto e attraversarlo passando per il guardrail vi manderà addirittura in orbita!

Ma non ho ancora finito... segue un succoso elenco di codici, per la vostra incommensurabile gioia! Ah, dimenticavo... servono per guidare l'impossibile...

LILZIP: Indigo
BUSME: Scuolabus
LIMOME: Limousine
SEMIME: TIR
BUGME: Maggiolone
VANME: Furgone Volkswagen
ARMYME: fuoristrada dell'esercito
SNOWME: Camion dei gelati
TREXME: Tirannosauro (!)
WAGOME: Diligenza western senza cavalli (!)
QUATME: Audi Quattro
JEPME: Pickup
CITME: Macchina antica
VOVME: Stationwagon Volvo
YJME: Jeep
BNZME: Mercedes
MAZME: Mazda
TRAMME: Tram (!)

E adesso divertitevi!

NIGHT STRIKER
Ecco a voi tre belle opzioni segrete! Nella schermata dei titoli premete, rapidamente e in successione, la seguente combinazione di tasti: alto, alto, sinistra, sinistra, basso, basso, destra. A questo punto triangolo + select raddoppia la velocità dello scrolling; quadrato + select elimina il menu di select; croce + select per entrare in attack mode.

NIGHTMARE CREATURES
Segue un bel cheat: nella schermata delle password inserite sinistra, alto, croce, quadrato, basso, triangolo, quadrato, basso... Ora potrete selezionare tutto quello che vorrete infinito, giocare nei panni di un mostro nonché decidere il livello di partenza... Seguono inoltre le password dei vari livelli, sempre che siate troppo pigri (o troppo imbranati) per utilizzare il gabolone di cui sopra...

Livello	Password
2	alto, cerchio, triangolo, sinistra, triangolo, quadrato, croce, cerchio
3	alto, croce, cerchio, triangolo, triangolo, basso, quadrato, alto
4	alto, quadrato, triangolo, croce, triangolo, quadrato, alto, cerchio
7	triangolo, sinistra, triangolo, croce, cerchio, sinistra, cerchio, croce
8	triangolo, destra, triangolo, alto, cerchio, cerchio, croce, quadrato
9	cerchio, triangolo, triangolo, croce, cerchio, cerchio, quadrato, croce
10	cerchio, cerchio, triangolo, destra, triangolo, alto, basso, basso

PITBALL
Questo mi sembra di averlo già scritto... Va beh, nel dubbio ve lo ripropongo: per vedere tutti i filmati senza dover completare il gioco con ogni singolo personaggio recatevi nella sezione FMV test nel menu delle opzioni e premete in successione sinistra, destra, quadrato, cerchio.

SPEEDSTER
Nella schermata dei titoli inserite le seguenti combinazioni:
Percorso segreto: croce, alto, triangolo, R1, Cerchio, L1, basso.
Super campionato: destra, quadrato, sinistra, cerchio, alto, croce.
Super macchina: alto, sinistra, destra, croce, cerchio, quadrato.

WIPEOUT 2097
Per accedere ai percorsi nascosti e ottenere la navicella piranha, inserite la seguente password: quadrato, cerchio, quadrato, triangolo, cerchio, triangolo, croce, quadrato, croce, croce, quadrato, cerchio, triangolo, quadrato. Per ottenere solo la navicella piranha, effettuate la seguente combinazione di tasti nella schermata principale: tenete premuti L1, R1, select, quindi premete croce, croce, croce, croce, cerchio, triangolo, quadrato.

HALLOWEEN GAMES

VIA GALLUCCI, 16 - 41100 MODENA - TEL. 059/243696 - FAX 059/242727

TITOLI SONY PAL

AUTO DESTRUCT	89000
ACE COMBAT 2	89000
ACTUA SOCCER 2	89000
AGENT ARMSTRONG	89000
ALUNDRA	TEL
BATTLE ARENA TOSHINDEN 3	79000
BROKEN SWORD 2	89000
BUBBLE BOBBLE 2	TEL
C&C RED ALERT	95000
CART WORLD SERIES	TEL
COLONY WARS parlato in italiano	89000
COOL BOARDERS 2	95000
CRASH BANDICOOT 2	89000
CROC	89000
DARKLIGHT CONFLICT	69000
DEVIL'S DECEPTION	95000
DIE HARD TRILOGY	85000
DISCWORLD 2	89000
DRAGON BALL FINAL BOUT	99000
DUKE NUKEM	89000
EXPLOSIVE RACING	89000
FANTASTICI QUATTRO	89000
FELONY 11-79	89000
FIFA 98 parlato in italiano	89000
FINAL FANTASY 7	99000
FORMULA 1 97	99000
FROGGER	89000
HERCULES parlato in italiano	89000
HERC'S ADVENTUR parlato in italiano	89000
INDEPENDENCE DAY	69000
JERSEY DEVIL	89000
JUDGE DREDD	89000
KURUSHI	69000
MAGIC THE GATHERING	89000
MASS DESTRUCTION	69000
MEGA MAX X3	69000
MONSTER TRUCKS	69000
MORTAL KOMBAT MITHOLOGIES	95000
MOTO RACER	89000
NBA LIVE 98	89000
NHL 98	89000
NHL BREAKWAY 98	89000
NIGHTMARE CREATURES	95000
NUCLEAR STRIKE	89000
NAGANO WINTER OLIMPICS 98	TEL
ODDWORLD ABE ODDISEE	85000
PARAPPA THE RAPPER	55000
PGA TOUR 98	89000
RAYSTORM	69000
RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT	85000
ROSCO MC QUEEN parlato in italiano	89000
SIM CITY 2000	69000
STREET FIGHTER EX PLUS	89000
SHADOW MASTER	85000
STEEL REIGN	85000
SPICE WORLD	TEL
TENKA	79000
TOMB RAIDER 2 parlato in italiano	95000
TEST DRIVE 4	95000
THE NEED FOR SPEED 2	79000
TIME CRISIS+GUN	149000
TOTAL NBA 97	79000
V. RALLY	99000
WARCRAFT 2 parlato in italiano	85000
WCW VS THE WORLD	89000
YUSHA - HEAVENS GATE	79000
Z parlato in italiano	89000
MDK	89000

TITOLI PLAYSTATION PAL L. 49.000

ALIEN TRILOGY
FATE TO BLACK
HEXEN
GRID RUN
NHL 97
ROAD RASH
WIPEOUT 2097
RAYMAN
WORMS
RIDGE RACER REVOLUTION
INT. TRACK & FIELD
SLAMSCAPE
GLOBAL EVOLUTION
NANOTEK WARRIOR

ACCESSORI PLAYSTATION

JOYPAD PS-SUPERPAD	29000
JOYPAD COLORATI	39000
JOYPAD ANALOGICO	59000
JOYPAD DUAL SHOCK	109000
JOYSTICK PS-ARCADE	85000
LIGHT - GUN effetto rinculo	129000
ACTION REPLAY	99000
MULTITAP (4 giocatori)	79000
MOUSE	69000
MEMORY CARD 360 BLOCCHI	95000
MEMORY CARD 720 BLOCCHI	105000
ASCII GRIP-PAD novità	79000

CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITÁ

NINTENDO64 SEGASATURN PlayStation

GIOCHI PLAYSTATION USA/JAP

ALUNDRA USA	119000
ARMORED CORE 2 JAP	129000
AYRTON SENNA 2 JAP	129000
BUGRIDERS USA	109000
BUSHIDO BLADE 2 JAP	TEL
BIO HAZARD 2	TEL
CRASH BANDICOT 2 USA	99000
CROC USA	99000
CHORO Q2 JAP	99000
GRAN TURISMO JAP	129000
EINHANDER JAP	129000
ELEMENTAL GEARBOLT JAP	129000
FINAL FANTASY TACTICS USA	TEL
FORMULA 1 championship edition	119000
GHOST IN THE STEEL USA	95000
GRAND TOUR RACING 98	109000
KLONDA DOOR TO PHANTOMILE JAP	129000
MARVEL SUPER HEREOS JAP	129000
MEGAMAN 4 USA	129000
MEGAMAN DASH JAP	129000
MOONLIGHT SYNDROME JAP	129000
MORTAL KOMBAT MITH. USA	99000
MOTO RACER USA	99000
ONE USA	89000
RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT USA	89000
RUSH HOUR USA	89000
SPAWN THE ETERNAL USA	109000
TOMBA JAP	129000
TALES OF DESTINY JAP	129000
NAGANO WINTER OLYMPIC JAP	129000
VIRTUAL RALLY USA	99000

TITOLI DISPONIBILI NINTENDO 64

YOSHI'S STORY
NAGANO WINTER OLYMPIC
VIRTUAL HORIUKO NO KEN
FIFA 98
GREATZKY'S HOCKEY 98
DUKE NUKEM 64
WILD CHOPTER
LAMBORGHINI 64
EXTREME - G
WAR GODS
DOOM 64
WHEEL OF FORTUNE
DUAL HEREOS
FORMULA 1 POLE POSITION
M.R.C.
DIDDY KONG RACING
SAN FRANCISCO RUSH (offerta)
AEROFIGHTER ASSAULT
DARK RIFT (offerta)
TETRISPHERE
CHAMELEON TWIST
SNOBOW KIDS
EXTREME - G
WCW VS THE WORLD

PER I TITOLI NON IN ELENCO TELEFONARE

disponibile vasto assortimento titoli per:
SATURN
NINTENDO 64 - SUPERNINTENDO
MEGADRIVE - GAME BOY

NOVITÁ SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO
VENDITA PER CORRISPONDENZA

Immagine: FILOCALìA (SENIGALLIA)

GIOCHI Sony Playstation EUR./USA

Fifa '98	L.	109.000
Madden '98	L.	109.000
Red Asphalt	L.	109.000
Alundra	L.	109.000
Resident Evil II	L.	109.000
Final Fantasy Tactis	L.	109.000
NBA in the Zone '98	L.	109.000
Lode Runner	L.	109.000
D.Nuken 3 D	L.	99.000
MDK	L.	99.000
Castelvania	L.	99.000
Test Drive 4	L.	99.000
Ace Combact 2	L.	99.000
Pandemonium 2	L.	99.000
Crash Bandicat 2	L.	99.000
Red Allert	L.	99.000
Z	L.	99.000
Lost World	L.	99.000
Odd World	L.	99.000
Parappa The Rapper	L.	99.000
Time Crisis + gun	TELEFONARE	
Tomb Raider 2	L.	99.000
Hercules	L.	99.000
War Craft II	L.	99.000
Agent Amstrong	L.	99.000
Deathtrap Dungeon	L.	99.000
Fighting Force	L.	99.000
Tetris	L.	99.000
Final fantasy VII (EUR)	L.	99.000
Resident Evil D.C. (EUR)	L.	99.000
Actua Tennis	L.	99.000
Moto Racer	L.	99.000
One	L.	99.000
Grantour Racing '98	L.	99.000
Actua Soccer 2	L.	99.000
Kart Duel	L.	99.000
Nuclear Strike	L.	99.000
G - Police	L.	99.000
Toca Touring Car	L.	99.000
Apocalypse (marzo)	L.	99.000
Rapid Racer	L.	99.000
Detragh Dungeon (marzo)		
Battle Chase (marzo)		

OFFERTISSIME

Spider	L.	50.000
Speedster	L.	50.000
Legacy of Kain	L.	50.000
Jet Moto	L.	50.000
Dark Forces	L.	50.000
Perfect Weapon	L.	50.000
Fox Hunt (3 CD)	L.	50.000
Epidemic	L.	50.000
Iron &Blood	L.	50.000
Assalt Ring	L.	50.000
Hi Octane	L.	50.000
Hard Ball 5	L.	50.000
Po' Ed	L.	50.000

GIOCHI NINTENDO 64 :

Quake 64 (marzo)		
1080 Snowboardin	L.	159.000
Lamborghini 64	L.	159.000
D D King Racing	L.	159.000
Nagano Winter Olympic	L.	159.000
Virtual Hiryuno -Ken	L.	159.000
Aero Gauge	L.	159.000
Mission Impossible (marzo)	L.	159.000
San Francisco Rush	L.	159.000
Duke Nuken 64	L.	159.000
Aero Fighter assault	L.	159.000
Snobo Kids	L.	159.000
Chamaleon Twist	L.	159.000
Yoshi's Story	L.	159.000
WCW VS NWO	L.	159.000
Dual Heroes	L.	159.000
W. Gretzky 98	L.	159.000
Mk Mytologi	L.	159.000
Wild Choppers	L.	159.000
Winning Eleven	L.	159.000
Brave Spirits	L.	159.000
NBA in Zone '98	L.	159.000
Robotron 64	L.	159.000
Fighter's Destiny	L.	159.000
Zelda	TELEFONARE	

GIOCHI Sega Saturn

V-Force (3CD+VHS)	L.	139.000
Street Fighter VS. X -Men+Ram	L.	139.000
Dodon Pachi	L.	129.000
Bomberman Fight	L.	129.000
Fightin Force	L.	119.000
Dead or Alive	L.	119.000
Sonic R	L.	119.000
Sega Tourning Car	L.	119.000
Shining Force 3	L.	119.000
Panzer Dragon RPG	TELEFONARE	
Groove on Fight	L.	99.000
Fighter's History	L.	99.000
Tunder Force V	TELEFONARE	
Willy Wombat	L.	99.000
World Evolution Soccer	L.	99.000
Shienryu	L.	99.000
Tokimeny Drama Series	L.	99.000
Dai Suku	L.	99.000
Strong Style	L.	99.000
Salamander	L.	99.000
Sonic Jam	L.	89.000
Grandia	TELEFONARE	

OFFERTISSIME Sega Saturn

Zero You Champ Dozzy J	L.	50.000
Cube Battle	L.	50.000
Drift King 97	L.	50.000
Henry Explorers	L.	50.000
Die Hard Trilogy	L.	50.000
Stakes Winner G1	L.	50.000
Riglordsaga 2	L.	50.000
Batman Forever	L.	50.000
Virtual On	L.	50.000
Virtual Cop 2	L.	50.000
Gebockers	L.	50.000
Robo pit	L.	50.000
College Slam	L.	50.000
Last Gladiators	L.	50.000
Quantum Gate 1	L.	50.000
Hyper Reverthion	L.	50.000
Chase H.Q.	L.	50.000

GIOCHI Sony Playstation Jap

Bloody Roar	L.	139.000
Megamen Neo	L.	139.000
Bio Hazard II	L.	139.000
Tales of Destiny	L.	139.000
Door to Phantomile	L.	139.000
Winning Eleven 3	L.	139.000
Chu Cubbo Owngeon	L.	139.000
Battle Master	L.	139.000
Metal First	L.	139.000
Battle Athletes	L.	139.000
Snow Break	L.	139.000
NBA Power Dankers 3	L.	139.000
Buckle Up!	L.	139.000
Noon	L.	139.000
Elementar Gearbolt	L.	129.000
Blue Sabre Knights	L.	129.000
The Granstream Saga	L.	129.000
Master Fighter	L.	129.000
Street Fighter Ex Plus	L.	129.000
Marvel super Heroes	L.	129.000
Final Fantasy VII	L.	129.000
Einhander	L.	129.000
Panter Bandit	L.	129.000
Puzzle Bobble 3DX	L.	119.000
Hyper Tag Match	L.	119.000
Dragon Ball GT	L.	109.000
Metal Slug	L.	109.000
Gran Turismo	TELEFONARE	
Z Gundam	TELEFONARE	
Bomberman World	TELEFONARE	

OFFERTISSIME

Ray Tracer	L.	50.000
Star Gladietor	L.	50.000
Tobal N. 1	L.	50.000
Over Blood	L.	50.000
Expert	L.	50.000
Extreme Power	L.	50.000
Shatcher	L.	50.000
Metal Jacket	L.	50.000
Exector	L.	50.000
Night Striker	L.	50.000
Dark Seed	L.	50.000
Wizardry VII	L.	50.000

ACCESSORI

VOLANTE FORMULA ZERO (PSX-SS-N64)	**L.**	**150.000**
PAD DUAL SHOCK PSX	**L.**	**109.000**
Arcade Shark Stik N64	L.	108.000
Fighting Stik SS	L.	99.000
Pal Converter	L.	90.000
ADATTATORE UNIVERSALE N 64	**L.**	**45.000**
Grip Controller PSX	L.	65.000
Joy Pad N 64	L.	65.000
Memory Pak N 64	L.	50.000
Multi Game SS	L.	50.000
Ascii Pad PSX	L.	45.000
Sakkara DX PSX	L.	40.000
Joy Pad DX SS	L.	39.000
RGB Scart PSX	L.	38.000
RGB Scart N 64	L.	38.000
AV Cable Gold N 64	L.	38.000
Scart RGB N64 PAL	L.	30.000
SVHS N64 PAL	L.	30.000
Joy Pad Analogico PJX	TELEFONARE	

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

I PREZZI POSSONO VARIARE SENZA PREAVVISO

OFFERTISSIME NINT. 64

Mace the Dark Age	L.	99.000
Golden Eye	L.	99.000
Goemon	L.	99.000
Clay Fighter	L.	99.000
Bomberman 64	L.	99.000
Blast Dozer	L.	99.000
Doreamon	L.	99.000
Hexen	L.	99.000
Trouble Maker	L.	99.000
Fifa 64	L.	99.000
Mario 64	L.	99.000

CONSOLE

Sony Playstation Value Pak Universale	L.	450.000
Sony Playstation Universale	L.	400.000
Sega Saturn Jap + 2 giochi	L.	400.000
Nintendo 64 Jap + USA	L.	389.000
Sony Playstation Value Pak	L.	349.000
Sony Playstation PAL	L.	299.000

LE OFFERTISSIME SONO VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTA

ORARIO

mattino
9,30 - 12,30

pomeriggio
15,30 - 19,30

PER I TITOLI NON IN ELENCO TELEFONARE

GO GO GAMES

NOVITA' DA TUTTO IL MONDO
IMPORTAZIONE DIRETTA DA: STATI UNITI HONG KONG

GO GO GAMES
P.le della Libertà, 5 • 60019 SENIGALLIA (AN)
TEL. e FAX 071/65188

POSSIBILITA' DI **PAGAMENTO RATEALE** CON UN VANTAGGIOSO FINANZIAMENTO (spesa minima L. 500.000)

I PREZZI ELENCATI COMPRENDONO L'IVA

NOMI E MARCHI SONO DI PROPRIETA' DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI

SIAMO TUTTI NEL PALLONE...

Il miglior gioco di calcio attualmente in circolazione è indubbiamente International Superstar Soccer della Konami. Analizziamo nei minimi dettagli le due versioni che hanno fin'ora riscosso il maggior successo: ISS Pro per Playstation e Perfect Striker per Nintendo 64. Riservandoci di trattare quanto prima anche l'altro sfidante: Fifa 98 della Electronic Arts.

A cura di Stefano "ssaluuuto" Lisi

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO

©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

Prima di iniziare lasciamo due righe di spazio giusto per dare una notiziuola che dovrebbe provocare dei lunghi brividi lungo la schiena di tutti gli appassionati di questo fantastico gioco di calcio. Sembra ormai ufficiale, infatti, che la Konami sia al lavoro sul seguito di ISS Pro ed entro un paio di mesi se ne dovrebbe avere già una versione quasi completa. Ciò non può che riempirci di gioia e farci dormire tra due guanciali, anche considerando l'incredibile colpo assestato al mondo calcistico consoloso da Fifa 98, titolo dedicato alla sfera di cuoio della Electronic Arts, il quale ha letteralmente spopolato su PC. Dato che ISS Pro ha già qualche mese sulle spalle (pur rimanendo a mio avviso il migliore), in molti hanno temuto il sorpasso. La nuova versione, cronologicamente in grado di competere con Fifa 98 dovrebbe ristabilire le giuste distanze.

PRIMA DI SCENDERE IN CAMPO

Ancor prima di calzare le scarpette chiodate e di scendere sul rettangolo verde per sfidare un amico o un avversario computerizzato, sarà opportuno seguire alcuni attenti accorgimenti che hanno lo scopo di preparare l'undici migliore e di approntare la giusta strategia di gara. Va da sé che qualsiasi tattica adottiate all'inizio della partita, se necessario dovrà essere modificata o elaborata durante il corso del match, magari per reagire a un cambio tattico o all'impostazione particolare del gioco avversario oppure per ridisegnare l'assetto della squadra in seguito a un infortunio o a un'espulsione o, nella peggiore delle ipotesi per fare fronte a un necessità non preventivata (rimontare una situazione disperata, difendere un punteggio insperato).

Il primo passo da effettuare, in tal sen-

SCHEMI TATTICI

1- Schemi offensivi

424: Si tratta di uno schieramento generalmente adottato in condizioni disperate, in quanto la quasi totale assenza di centrocampisti impedisce di effettuare un buon filtro sulle palle a metà campo e lascia unicamente nelle mani, pardon, nei piedi dei difensori il compito di interdizione. Al tempo stesso, l'attacco può contare su diversi giocatori e pertanto può garantire un maggior numero di palle gol. E' ovvio che senza il centrocampo dovrete per forza di cose andarvi a ricercare i palloni con gli attaccanti stessi. Una valida alternativa può essere quella di accoppiarlo a una strategia che prevede lanci lunghi (vedere la sezione Strategie di gioco).

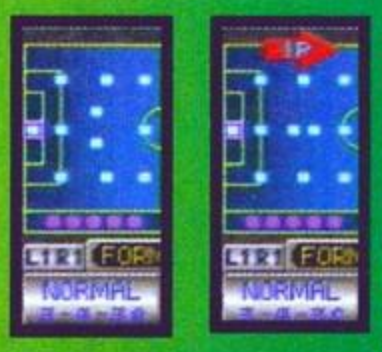
343: Uno dei miei schemi preferiti. In questo caso l'attacco, comunque numeroso (tre punte sono sempre tre punte) può essere continuamente rifornito di palle giocabili dal folto centrocampo (in questa modalità i centrocampisti sono schierati a rettangolo). Utilizzando questo modulo di gioco è possibile costruire la manovra, facendo sganciare i centrocampisti esterni (quelle che una volta erano chiamate ali) fino a fondo campo per effettuare terribili traversoni. Chi utilizza questo schema deve comunque avere una notevole padronanza dei controlli elementari, specialmente in difesa, dato che in questo reparto si troverà spesso in condizioni di inferiorità numerica e non potrà mancare nemmeno un intervento.

352: Anche se potrebbe sembrare uno schema equilibrato o difensivo (ne esiste, infatti, anche la versione di copertura), il 352 con centrocampo schierato a cuspide è uno schema offensivo, in quanto garantisce un supporto alle due punte davvero notevole. Inoltre almeno due dei centrocampisti si trovano immediatamente a ridosso degli attaccanti in posizione che sarebbe opportuno definire di mezza punta. Ottimo il filtro a metà campo, mentre sempre un po' a rischio la difesa. Al riguardo valgono le stesse raccomandazioni fatte per il 343 offensivo.

235: Non credo ci sia bisogno di tante parole per convincervi che si tratta di uno schema particolarmente offensivo. In altre parole è l'ultima spiaggia. Se state perdendo clamorosamente, se mancano solo una manciata di minuti, insomma, se le cose vanno davvero male, forse è arrivato il momento di lanciarsi tutti in avanti a testa bassa, sperando che qualcuno la butti dentro. Pericolosissimo perché vi espone a terribili contropiedi. Da utilizzare per piccoli periodi e con il contagocce.

2- Schemi equilibrati

433: Anche se in molti lo considerano uno schema offensivo, il 433 è in realtà un'ottima via di mezzo, dato che garantisce una buona copertura posteriore e un'ottima penetrazione anteriore (non è una frase vietata ai minori, ma un estratto del manuale del perfetto calciatore...)[sembra la ricetta per gli slip in vipera di Alex Drastico... NdAlex]. Richiede una certa padronanza di controllo ed è meglio sfruttabile in accoppiata con una strategia che prevede la penetrazione per corsie centrali.



343: Di questo modulo ne esistono, oltre alla versione offensiva vista poc'anzi, due varianti equilibrate che prevedono un differente dislocamento dei centrocampisti. La prima è quella che prevede il centrocampo schierato in linea, con compiti prevalentemente di interdizione e filtro. La seconda, leggermente più votata all'attacco, contempla lo schieramento dei centrocampisti a rombo. In questo modo si viene a creare un mezza punta, praticamente un midfielder schierato immediatamente dietro l'attacco. E' cosa buona e giusta mettere in questa posizioni il Baggio o il Del Piero della situazione (in pratica un centrocampista in ottimo stato di forma, in grado di concludere a rete o di passare in modo impeccabile agli avanti).

442: E' lo schema più classico e in quanto tale ISS Pro ve ne propone diverse versioni. In particolare due possono essere definite equilibrate (mentre una terza verrà trattata nella sezione degli schemi difensivi). La differenza tra le due varianti equilibrate, ancora un volta, è riscontrabile unicamente nella posizione dei centrocampisti. Questi possono essere disposti a rettangolo o a rombo. Nel primo caso si viene a creare una specie di scatola a centrocampo in cui è facile gestire il possesso della sfera. I giocatori sono abbastanza distanti da non infastidirsi, ma ugualmente vicini per passarsi la palla senza temere un intercetto. Si presta inoltre ai veloci contropiedi, dato che i calciatori sono schierati per buona parte del campo lungo le stesse direttrici. La seconda variante è quella che riprende lo schema a rombo trattato per il 343.

3- Schemi difensivi

451: Giocare con una sola punta può essere un suicidio, specie considerando quelle che sono le caratteristiche basilari di questo gioco, ma in alcune circostanze può tornare utile. Questo schema, unitamente al 532, rappresenta quello che generalmente viene adottato per difendere un esiguo vantaggio. Anche se mi sento di poter affermare che la miglior difesa è l'attacco, in qualche occasione potrebbe funzionare anche il chiudersi in difesa. La presenza di cinque centrocampisti, poi, non indica una chiusura totale e pertanto qualche veloce contropiede può essere effettuato, specialmente se al modulo si accoppia la strategia del contrattacco. Non sperate, comunque di segnare molti gol.

352: A mio avviso questo potrebbe anche rientrare nella categoria degli schemi equilibrati, ma ISS Pro lo identifica come difensivo nel caso in cui i centrocampisti siano schierati lungo una linea particolarmente arretrata con solo il numero dieci a sostegno delle punte. In questo caso si riesce ad avere una difesa molto forte, dato che i primi due uomini di metà campo sono immediatamente davanti ai difensori.

532: Tutti in difesa. Non esiste altro modo per commentare questo schieramento che affida all'estro e all'abilità delle due punte il compito di fare gol. Generalmente è uno schema da attuare contro gli avversari più forti di voi. Data l'eccessiva difficoltà nell'effettuare dribbling e triangoli, infatti, sarà davvero ostico per chiunque superare questa sorta di linea Maginot.

442: Ed ecco anche la versione difensiva del più classico degli schemi. La variante per i non offensivisti prevede lo schieramento della linea di metà campo in posizione molto arretrata, praticamente a formare una diga orizzontale pronta a frenare gli assalti avversari immediatamente sulla propria tre quarti. Alle sue spalle, poi, c'è il quattro difensivo schierato a sua volta in riga. In questa circostanza può essere utilissimo sviluppare attentamente la tattica del fuorigioco.

so, è quello di scegliere la formazione da schierare in campo e con formazione, ancor prima che la lista dei giocatori convocati, intendo il modulo adottato. La definizione della formazione avviene mediante la pressione dei tasti L1 e R1. In questo modo si ottiene una rotazione ciclica tra gli schemi disponibili.

Questa versione di ISS Pro contiene tredici moduli tattici predefiniti. In linea di massima si possono individuare tre tipologie di schieramento fondamentali:

- offensive
- difensive
- equilibrate

Anche se in molti casi gli schemi sono di facile interpretazione, eccovene una breve descrizione.

GLI UNDICI TITOLARI

Una volta stabilito il modulo di gioco, è possibile andare a spulciare la rosa dei sedici disponibili per decidere chi scenderà in campo e chi sederà in panchina. La scelta, ovviamente basata sul tipo di tattica prescelta, dovrà vertere su due condizioni fondamentali: il ruolo e lo stato di forma attuale. Ciascun giocatore, infatti, è caratterizzato da questi due valori, oltre che dal nome. Per quanto riguarda il ruolo, questo viene indicato da due lettere (gk= portiere; df= difensore; md= centrocampista; fw= attaccante) e da un colore (giallo= portiere; blu= difensore; verde= centrocampista; rosso= attaccante). Il ruolo è importante, in quanto le prestazioni di ciascun giocatore sono migliori se questi è impiegato nella corretta posizione in campo. In realtà, giocatori in ottime condizioni, specialmente se manovrati da una persona molto abile, non fanno sentire la differenza. Lo stato di forma, invece, è rappresentato alla maniera tipica dei giochi sportivi giapponesi e cioè con una faccina colorata che esprime una maggior o minore vitalità in relazione alla condizione fisica del giocatore. Per una panoramica completa su queste relazioni date un occhio alla tabella qui attorno.

DI CHE UMORE SEI?

Come già detto, le faccine accanto ai nomi dei giocatori esprimono il differente stato di forma del calciatore. Anche se agli occhi di un qualsiasi profano potrebbe sembrare che sul campo non si sentano o non si notino particolari differenze, provate a far scattare l'uno di fianco all'altro due attaccanti con condizioni differenti (uno con faccina rossa e l'altro grigia) e sappiatemi dire. Oppure provate a sparare una punizione nelle medesime situazioni. Altro che precisione...

Ragazzi qui proprio non ci siamo. Un giocatore ridotto in questo stato è buono solo per fare numero. Evitate assolutamente di schierarlo tra i titolari e ricorrete a lui solo se è l'ultimo uomo disponibile.

Il faccino blu denota una condizione di forma piuttosto precaria. Il giocatore è lento nella corsa e ha una scarsa efficienza nel tiro. Ciò non toglie che se siete particolarmente abili potrete anche utilizzarlo quasi bene.

Il cinesino sarà uno dei vostri compagni di viaggio più ricorrenti. E' la situazione psicofisica media. Avere una difesa di gialli presenta non pochi problemi, avere l'attacco in questo stato significa perdere quasi tutti i contrasti.

Questo giocatore è in uno stato di forma più che buono: è dinamico, preciso e deciso nelle entrate. Assolutamente da tenere in considerazione e da utilizzare per i calci di rigore o i supplementari.

Condizione eccezionale. I giocatori rossi possono essere schierati in qualsiasi posizione del campo, anche al di fuori del loro ruolo. La perdita di performance, in tal caso, non sarà poi così grave.

LE STRATEGIE DI GIOCO

Dopo aver predisposto il modulo e gli undici titolari, è arrivato il momento di decidere se giocare senza uno schema prefissato o se adottare una particolare strategia di gara. Per strategia di gara si intende un modus operandi, una tattica particolare, un comportamento studiato a tavolino, una strategia insomma, secondo la quale i calciatori si comporteranno e reagiranno ogni qualvolta l'allenatore impartirà loro l'ordine di attuarla. Per attivare una strategia precedentemente selezionata basta premere il tasto SELECT. Nel menu della preparazione della squadra è possibile scegliere anche la tattica di gioco ed è anche possibile decidere se renderla visibile all'avversario. Quando giocate, infatti, nel momento in cui la tattica viene chiamata dall'allenatore (con la pressione del tasto SELECT, appunto), compare un riquadro giallo vicino al nome del giocatore che l'ha selezionata, indicando che in quel momento la squadra la sta adottando. Per evitare che ciò succeda bisogna agire nel menu di preparazione della squadra usando il tasto TRIANGOLO. Per scorrere tra le varie strategie disponibili basta agire sui tasti L2 e R2.

Una nota doverosa serve a precisare che nella maggior parte dei casi l'utilizzo delle strategie deve essere particolarmente attento e mirato, nel senso che ciascuna di esse ha delle controindicazioni che potrebbero rivelarsi fatali per l'esito dell'incontro. Pertanto chiamare un fuorigioco o lanciare un contropiede richiedono un certo tempismo e, soprattutto, necessitano di essere disattivate subito dopo, dando così modo ai giocatori di recuperare la posizione.

SUL CAMPO

Finalmente è arrivato il momento di finirla con la pretattica e di dimostrare tutto il vostro valore in campo. Ora non ci sono scuse e se le scelte strategiche effettuate sono state azzeccate ve ne accorgerete subito. ISS Pro non è un gioco particolarmente frenetico (e lo ho apprezzato per questo). La possibilità di costruire gioco è senza dubbio il suo pregi migliore, per cui armatevi di sano carisma e affrontate gli avversari.

I COMANDI

In ISS Pro tutti i comandi potrebbero essere definiti elementari, dato che sono eseguibili in qualsiasi caso con la pressione di un unico tasto. Eccovene una breve carrellata.

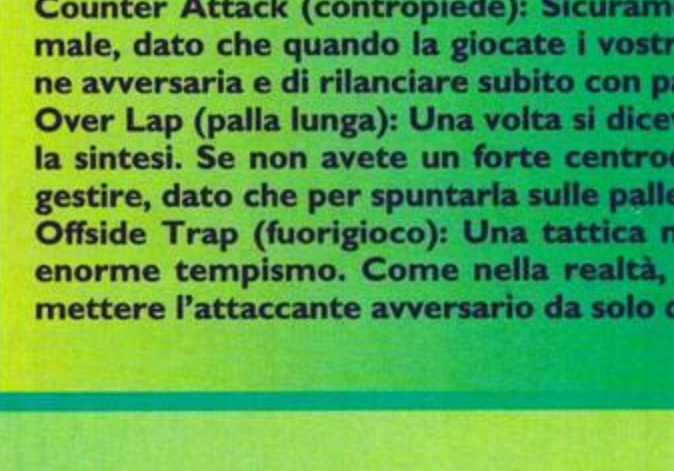
IN ATTACCO

Niente di più semplice che passare la palla. Premendo il tasto CROCE si effettua un

TATTICA E STRATEGIA

All Offence (tutti all'attacco): Se giocata prevede una sorta di arrembaggio verso la porta avversaria. In questa circostanza la squadra rimane piuttosto sguarnita e pertanto va usata con moderazione, magari per garantire cinque minuti di assedio o per recuperare in fretta quando il tempo scarseggia e si è disperati. Sconsigliabile.
All Defence (tutti in difesa): Il classico catenaccio. Tutti indietro a difendere il risultato e tutti pronti a spazzare via la palla. In questo caso anche gli attaccanti retrocedono fino al centrocampo e danno sostegno sui calci d'angolo o sulle punizioni.
Center Attack (attacco centrale): Giocando questa strategia si privilegiano le azioni di attacco per vie centrali. In pratica va utilizzata quando i giocatori che si muovono sulle fasce sono particolarmente cotti e perdono regolarmente il confronto con i diretti avversari. E' possibile utilizzarla contro quelle formazioni che adottano uno schema a rettangolo nel centrocampo.
Side Attack (attacco laterale): L'opposto dell'attacco centrale, dato che si sfruttano maggiormente le fasce laterali e i traversoni delle ali. Se la difesa avversaria schiera solo tre uomini, questa tattica può mettere in condizioni di vantaggio dato che inevitabilmente libera l'uomo al centro.
Zone Press (pressing a zona): Ciascun giocatore difende la propria porzione di campo, attaccando chiunque la invada e stando pronto a raddoppiare sull'avversario marcato. Un po' laboriosa e difficile da realizzare, specialmente quando i giocatori sono stanchi.
Counter Attack (contropiede): Sicuramente la mia preferita. E' semplice e fa molto male, dato che quando la giocate i vostri uomini cercheranno di interrompere l'azione avversaria e di rilanciare subito con passaggi lunghi e precisi.
Over Lap (palla lunga): Una volta si diceva palla lunga e pedalare e questa tattica ne è la sintesi. Se non avete un forte centrocampo scavalcatelo con i lanci. Pericolosa da gestire, dato che per spuntarla sulle palle alte bisogna avere non poca abilità.
Offside Trap (fuorigioco): Una tattica molto difficile da usare, dato che richiede un enorme tempismo. Come nella realtà, un piccolo ritardo o un'indecisione possono mettere l'attaccante avversario da solo davanti al portiere.

passaggio rasoterra verso il compagno più vicino. Se alla pressione del tasto si affianca una direzione con i tasti freccia, la sfera si può indirizzare verso uno qualsiasi dei calciatori. L'intensità di pressione del tasto del passaggio non è fondamentale nella determinazione della forza dello stesso, dato che vi entrano anche altri fattori quali la corsa, la direzione e la strategia di gioco adottata.



Un colpo che si rivela utile soprattutto in fase di spazzata e in fase conclusiva. Nell'atto della costruzione del gioco non è così redditizio, dato che è abbastanza lento ed è facile intuire dove andrà a finire. E' possibile utilizzare il pallonetto per effettuare piccoli cross, anche se si rischia di tirare verso la porta quando si è troppo vicini alla stessa (non dimentichiamo che è pur sempre un tiro). Bellissimi i colpi sotto che consentono di superare il portiere in uscita. Il tasto da premere è il CERCHIO.

Il tiro è fondamentale, dato che rappresenta il passaporto per il gol. Per eseguirlo basta premere il tasto QUADRATO e tenere premuto tanto più quanto più forte si vuole scoccare la staffilata. Per avere un indicatore della potenza impressa, va tenuta d'occhio la barra di energia colorata che compare nel momento in cui si preme il QUADRATO. Un tiro troppo forte è destinato alle stelle, mentre uno troppo piano alle braccia del portiere.

Il passaggio in profondità è l'arma in più che dovrete immediatamente imparare a padroneggiare se vorrete andare lontano. A parte il fatto estetico (alcun tagli sono davvero spettacolari), il passaggio in profondità è l'unica arma che si ha a disposizione per superare le difese più agguerrite e numerose. Per effettuarlo basta premere il tasto TRIANGOLO, indirizzando verso un compagno in buona posizione di scatto. Praticamente inutile a centrocampo e pericolosissimo in difesa, questo passaggio è vitale in attacco.

Per lasciare sul posto gli avversari, per effettuare piccoli scatti e per riuscire nelle serpentine, è opportuno premere il tasto di corsa (R1) e tenere premuto in maniera costante. Il pericolo di usare impropriamente questa possibilità è dato dal fatto che correndo il controllo è minore e il giocatore finisce con l'allungarsi la palla.

Praticamente un pallonetto un po' più lungo. Si effettua con il tasto R2 e si rivela assolutamente vincente quando qualcuno si sgancia sulla fascia e raggiunge la linea di fondo. In quei casi il cross è automatico e non serve indirizzarlo.

Tra i controlli più elaborati o avanzati che dir si voglia c'è il triangolo. Premendo L1 verso un giocatore più avanti spostato di lato si innesca il meccanismo del triangolo.

PUNTI DI VISTA

Anche se generalmente si utilizza la visuale laterale media, ISS Pro vi consente di ricorrere a due diverse telecamere a e tre livelli di zoom (per la sola vista laterale). Si tratta della cosiddetta inquadratura "da dietro", in cui il campo viene visto dalla propria porta, o quasi, e di quella che scorre lungo la linea del fallo laterale. Le tre opzioni disponibili consentono di regolare la porzione di campo visibile (la telecamera è più o meno vicina al campo e in posizione più o meno sopraelevata).

In Perfect Striker le visuali disponibili sono tre e sono tutte laterali. Le differenze tra le une e le altre vanno ricercate unicamente in un livello diverso di zoom e nello spostamento della telecamera più o meno in alto.

Dico si innesca perché non è molto facile da chiudere e se non vi si accoppia il tasto corsa c'è il rischio che qualche avversario si intrometta. Se il compagno si trova davanti più o meno sulla stessa linea, il tasto del triangolo (sempre L1) determina quello che in gergo si chiama uno-due, cioè un veloce scambio tra i due che disorienta un po' la difesa

I colpi speciali si ottengono semplicemente ricorrendo al tasto di tiro (QUADRATO) e a una buona dose di tempismo. E' importante che la palla arrivi a una certa altezza, che il calciatore sia in una certa posizione rispetto alla porta e che la pressione del tasto di tiro avvenga all'istante ottimale. Per riuscire nei colpi più spettacolari (testate, testate in tuffo, sforbiciate o tiri al volo) è necessaria soltanto un bel po' di pratica e di colpo d'occhio.

IN DIFESA

Il contatto spalla a spalla è la prima astuzia che ogni bravo difensore impara a utilizzare. Con un po' di mestiere il fallo non viene nemmeno fischiato, anche se l'avversario finisce a gambe all'aria. E' importante la posizione rispetto all'avversario, che deve essere affiancato e sovrastato col proprio giocatore. Per effettuare il colpo di spalla basta premere la CROCE

Anche il contrasto semplice può essere effettuato premendo la CROCE, anche se è necessario affrontare direttamente l'avversario. Generalmente non si provoca fallo o alcun danno.
Se si vuole fare un'entrata un po' assassina, il CERCHIO è il vostro tasto. Se si parte da dietro l'ammonizione è quasi d'obbligo e la tattica migliore è quella di entrare lateralmente. Con una buona scelta di tempo è possibile entrare senza fare fallo e arpionare il pallone. Spettacolari alcuni salvataggi alla Baresi.

Fondamentale è cambiare l'uomo per trovarsi sempre al posto giusto al momento giusto. Questa apparentemente semplice operazione si esegue con il tasto L2. In

realtà bisogna familiarizzare con i tempi di reazione del computer, dato che lui provvede automaticamente a cambiare verso l'uomo più vicino all'azione. Se agite sfasati, potreste veder cambiare giocatore proprio dopo che l'avete selezionato e subito prima che questi prenda il pallone.

Il controllo del portiere è fondamentale. Anche se nel gioco vero e proprio l'ultimo baluardo è controllato dal computer, in qualsiasi momento è possibile farlo uscire dai pali, magari per bloccare un contropiede o un passaggio in profondità. Il comando è il **TRIANGOLO**.

I CALCI DA FERMO

Per quanto concerne le punizioni, i calci d'angolo e i calci di rigore (per le rimesse laterali e dal fondo non è che ci sia molto da dire se non che possono essere usati in alternativa i tasti **CROCE**, passaggio corto, e **CERCHIO**, passaggio lungo), la cosa da tenere più in considerazione è la barra di energia che già avete conosciuto per il tiro. Più la barra sale (il colore va dal verde al rosso) più il tiro è forte e alto. Nel caso delle punizioni e dei calci d'angolo, si può decidere se tirare direttamente in porta (usando quindi il tasto **QUADRATO** del tiro e osservando la relativa barretta di energia), effettuare un passaggio (usando il tasto **CROCE**) o effettuando un pallonetto (**CERCHIO** o **R2**). Nel primo caso la traiettoria è tesa e il tiro è forte, nel secondo il passaggio è rasoterra, mentre nel terzo si effettua una palombella.

L'IMPORTANZA DEL RADAR

Il pannello radar non sta lì per bellezza e sarebbe opportuno consultarlo ogni volta che avete una frazione di secondo di respiro. Oltre a consentire di monitorare la posizione in campo dei propri uomini non presenti sullo schermo (utilissimo nei contropiedi per capire se lanciare in avanti, temporeggiare o cercare la soluzione personale), è indispensabile per vedere quale avversario sta controllando il vostro rivale e il momento in cui cambia uomo passando alla difesa. In questo modo eviterete di allungarvi la sfera e di trovarvi addosso qualche ospite indesiderato.

QUALCHE CONSIGLIO PER FARE GOL

Segnare a ISS Pro è molto più difficile che fare gol in Perfect Striker e non esistono posizioni particolari dalle quali si è sempre certi di superare il portiere. Tuttavia si possono seguire alcune accortezze per avere buone chance di andare a rete. Il primo imperativo è quello di sfruttare le fasce, di arrivare al limite dell'area e di effettuare un passaggio in profondità verso l'attaccante laterale più vicino. Una volta che questi si sarà sganciato in area è possibile tirare subito in porta in diagonale (**QUADRATO**), crossare con un leggero pallonetto (**CERCHIO** o **R2**) o rimettere al centro con un passaggio piano (**CROCE**). In quest'ultimo caso, se l'area non è affollata si è quasi certi si fare gol, dato che alla punta centrale non resta che depositare in rete con un leggero tiro.

In generale è consigliabile far uscire il portiere (si avventa sempre su un passaggio filtrante). Quando lo avrete contro potrete scavalcarlo con un tocco delizioso (**CERCHIO**) o passare a un compagno smarcato (**CROCE**).

Di solito funziona anche un bel tiro (dosaggio della barra di energia a tre quarti) appena entrati in area o dal limite, magari liberandovi dell'avversario diretto con una leggerissima pressione del tasto di corsa (**R1**).

Su calcio d'angolo può essere utile, invece che crossare, toccare piano al compagno nei pressi della bandierina, dato che questi generalmente non viene marcato stretto. In questo modo si ha il tempo di indirizzare meglio il cross e nove volte su dieci l'attaccante può staccare di testa comodamente e insaccare.

Per come è impostato il gioco, è sconsigliabile avventurarsi in dribbling o in serpentine, in quanto i difensori sono nettamente avvantaggiati nel tackle. Anche il triangolo è un tocco difficile da realizzare (contrariamente a Perfect Striker) e pertanto la manovra va impostata diversamente.

Per quanto riguarda la difesa, fintanto che siete lontani dall'area di rigore non vi preoccupate di fare qualche entrata decisa. Nei pressi della vostra porta, invece, al fine di evitare paurosi calci di rigore, è meglio cercare di giocare d'anticipo. Ogni volta che l'avversario effettua un passaggio state pronti a cambiare uomo e a correre incontro alla palla.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64

Il gioco targato Konami per la console della grande N è uscito in due versioni e con due nomi differenti: Perfect Striker, appunto e ISS 64. Nel primo caso si tratta del gioco originale, ispirato alla J League, il campionato di calcio giapponese, mentre nel secondo si tratta della conversione europea in formato PAL. Le differenze tra l'uno e l'altro vanno ricercate unicamente nel differente formato TV (tutti sapete che nel passaggio a PAL si perde qualcosina in dettaglio e in nitidezza dell'immagine) e nelle squadre (in Perfect Striker sono quelle dei club nipponici, in ISS 64 sono le nazionali di tutto il mondo). Per il resto i due giochi sono virtualmente identici e quanto stiamo per dire a proposito di Perfect Striker va bene anche per ISS 64.

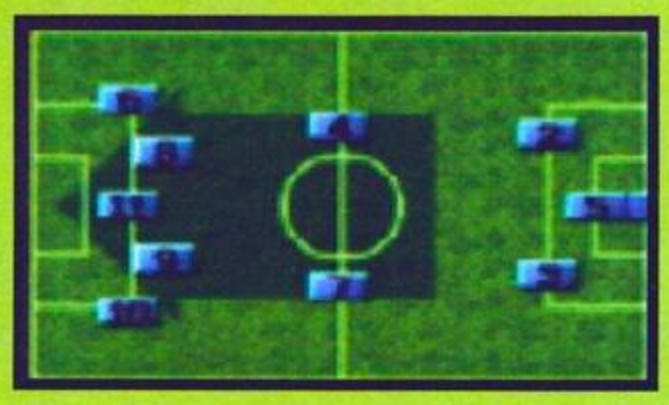
Dato che alcune sezioni di questa descrizione potrebbero risultare del tutto simili a quelle di ISS Pro, i box che seguiranno saranno relativi alle novità e alle differenze tra i due giochi. In altre parole, per la descrizione di un modulo 442 potrete liberamente riferirvi al box prima redatto, così come potrebbe accadere per strategie e faccine.

PRIMA DELL'INCONTRO

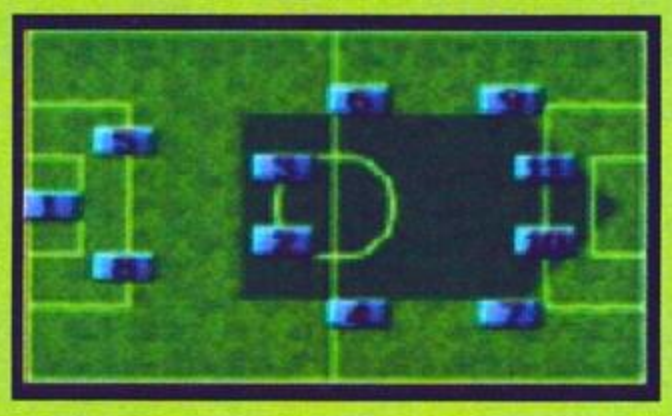
Perfect Striker, o ISS 64 che sia, presenta una sezione di tattica e strategia prima dell'incontro davvero vasta e completa. Non solo è possibile settare moduli e strategie, ma è anche possibile assegnare ruoli e incarichi speciali, nonché di piazzare le corrette marcature.

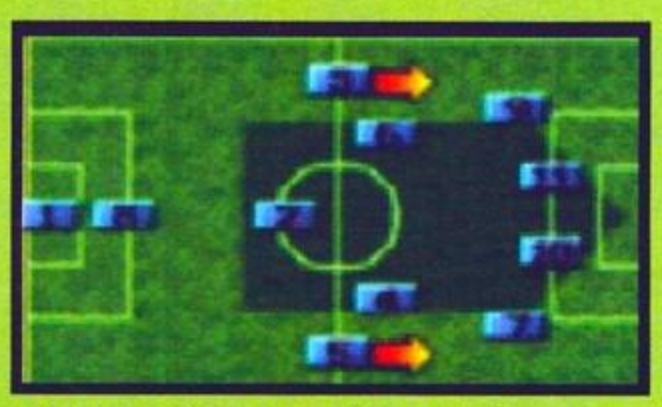
I moduli disponibili sono sedici e nella maggior parte dei casi sono simili a quelli di ISS Pro. Le uniche differenze riguardano i seguenti:

334: Schema decisamente offensivo, che consente comunque di mantenere un certo grado di protezione in difesa. Generalmente diventa utile quando viene espulso un attaccante avversario, dato che la spinta in avanti dei rivali in questo caso diminuisce.

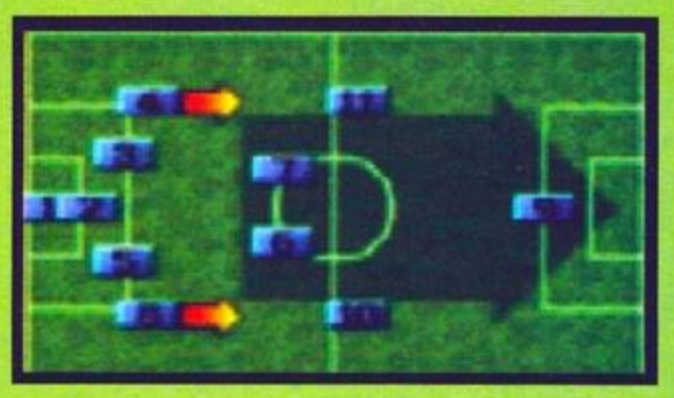


325: Sconsigliabile a chi adora la costruzione della manovra attraverso una fitta rete di passaggi a centrocampo, si rivela invece devastante se si effettuano solamente passaggi in profondità o tagli filtranti. Un po' pericoloso dato che i centrocampisti avversari sono liberi fin quasi alla tre quarti.

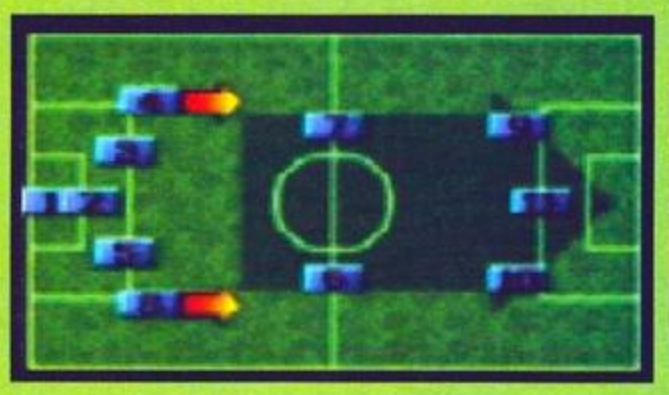




244: Uno schema tattico praticamente da suicidio. Se si perde il contrasto a centrocampo il rischio di prendere gol è elevatissimo. Rientrano negli schemi disperati anche l'154 e l'incredibile 145. In pratica giocateli solo quando volete sbeffeggiare un avversario molto più debole. Anche in questo caso, comunque, mettete pure in conto di portare a casa qualche pappina.



541: Se siete dei difensivisti a oltranza o se dovete assolutamente arginare un avversario troppo irruento, questo schema vi garantisce una copertura quasi totale. Il problema sta nel fatto che segnare diventa proibitivo e che la vostra area di rigore sarà talmente affollata che il rischio di commettere fallo sarà altissimo.

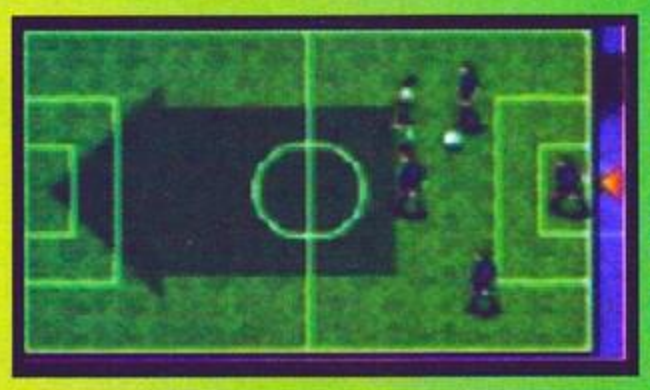


523: Rientra tra quegli schemi ibridi che saltano decisamente il centrocampo. Qualsiasi amante del bel gioco escluderà questo schema dal suo carniere, ma in certe circostanze potrebbe tornare utile. Rischioso ma redditizio.

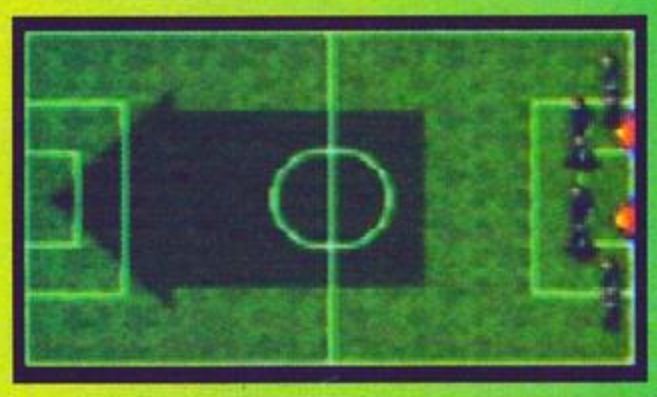
Per quanto riguarda gli undici da schierare in campo, la scelta viene effettuata in base allo stato di forma e al ruolo, proprio come avveniva in ISS Pro. L'unica differenza è che in questo caso la faccina più triste è quella

L'UOMO GIUSTO AL POSTO GIUSTO

Come già detto, in PS è possibile assegnare a ciascun giocatore un ruolo ben definito. Ciò avviene in base alle sue caratteristiche fisiche, allo stato di forma e alla posizione naturale.

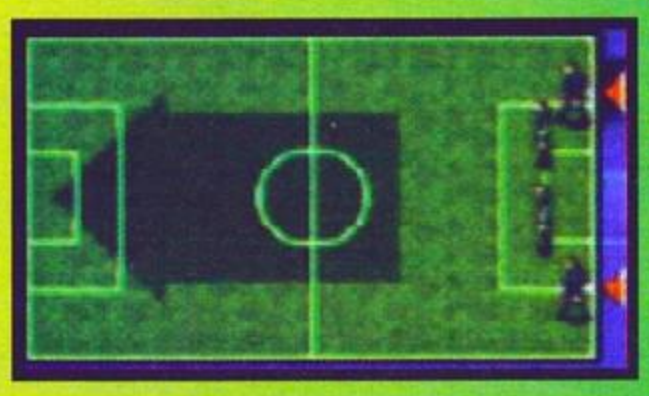


Sweeper: è il libero classico. Si trova immediatamente dietro la difesa e ha il compito di intercettare gli eventuali avversari che saltano la retroguardia. Deve anche farsi trovare pronto e, appunto, libero da marcatura ogni volta che la difesa riconquista palla e riparte. Può essere utilissimo anche in attacco.



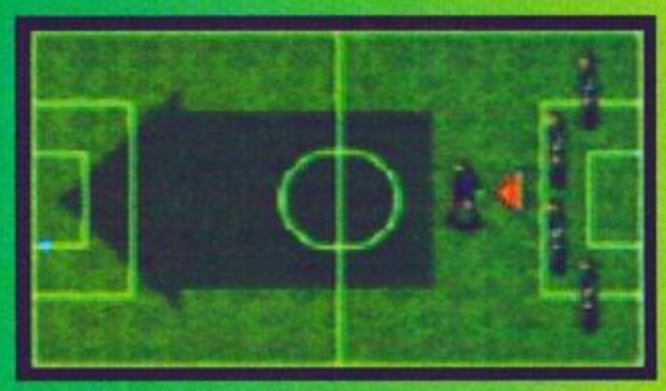
Center Back: rappresenta il cuore della difesa e generalmente se ne trovano due. Ai compiti di interdizione si affiancano quelli di immediato rilancio e avvio dell'azione a centrocampo. Devono essere molto in gamba e in grado di coprire le mansioni tanto dello Sweeper quanto dello Stopper. I loro movimenti sono sincronizzati.

Stopper: posizionato davanti alla linea difensiva è in diretta simbiosi con il libero. Il suo è un compito prevalentemente di interdizione. Può anche partecipare all'azione offensiva in qualità di rifinitore.



Side Back: il difensore di fascia. Il suo compito principale è quello di impedire la penetrazione laterale (difficilissima...) e di bloccare i cross avversari. Si può sganciare dalla difesa e imbastire rapidi contropiedi lungo la linea laterale. Gli si richiede velocità e buon controllo.

Wing Back: tipico delle formazioni con cinque centrocampisti, questo giocatore svolge compiti di interdizione per chiunque entri nella sua zona e di offesa lanciandosi lungo la fascia laterale. Grazie alle ali arretrate è possibile mettere in moto gli attaccanti esterni e procedere al cross.



Defensive Half: è un centrocampista arretrato con il compito di collegare difesa e centrocampo. Può partecipare all'azione offensiva assistendo i compagni da dietro.

Offensive Half: è la mezza punta o il rifinitore, colui che ha il compito di rifornire le punte e di fare da unione tra centrocampisti e attaccanti. Deve essere il cervello della squadra e il suo stato di forma è importantissimo.

Wing: si tratta dei centrocampisti avanzati o di attaccanti defilati sulle fasce. Il loro compito è la percussione e il rifornimento di palloni a centro area.

Center Forward: il puntero per eccellenza. Una sorta di Pruzzo o Inzaghi, giusto per far felici anche i gobbi. In pratica occorre fornirgli le palle gol e aspettare che questo tapino le butti dentro.

Striker: compongono, assieme al centravanti, la linea di attacco. Il loro compito principale è la penetrazione in area sfruttando i varchi creati dalla punta. Se giocate con un modulo che prevede tre attaccanti, il grado di sfondamento sarà altissimo, sempre che abbiate piazzato in questa posizione gli uomini giusti.

viola, mentre la più esaltata è quella color fucsia. Inoltre è possibile anche avere degli infortunati più o meno gravi, nel qual caso lo smile è fasciato o addirittura moribondo. Va da se che in questi casi sia assolutamente sconsigliato il tenere in campo gente che nooon ce la fa (nel caso di infortunio grave la sostituzione è comunque obbligatoria).

Una nota importante riguarda la possibilità di elaborare tattiche e posizioni in campo, consentendo di creare e di salvare un numero infinito di schemi di gioco. E' possibile agire sulla posizione dei singoli, su quella di un intero reparto e sul comportamento che ogni singolo calciatore dovrà tenere sul rettangolo verde.

A tale scopo si impartiscono degli ordini ben precisi che riguardano il mantenere la posizione o lo sganciarsi e partecipare alle azioni di attacco. In linea di massima ricordate che, se impartite a un difensore l'ordine di seguire l'azione e di collaborare all'offensiva, vi ritroverete con un uomo in meno dietro e sarete decisamente scoperti agli attacchi avversari. Se impostate il gioco su rapide folate dei terzini, per esempio, disponete gli altri uomini in campo in modo che la retroguardia non sia mai sguarnita, magari adottando una difesa a cinque o tenendo davanti al reparto uno stopper.

Come in ISS Pro, anche in Perfect Striker si possono definire diverse strategie di gara. La particolarità, in questo caso, è che ne potrete definire fino a quattro contemporaneamente.

MARCARE A UOMO O GIOCARE A ZONA?

In ISS 64 c'è anche la possibilità di scelta per il tipo di gioco in difesa. E' infatti possibile decidere se far marcare a uomo gli avanti avversari o se rispettare, secondo i più moderni dettami, un posizionamento a zona.
Per scegliere la marcatura a uomo basta entrare nel menu relativo alla scelta del modulo tattico (formation) e selezionare l'icona relativa. Una volta individuato un proprio difensore si passa alla squadra avversaria, selezionando l'oggetto delle sue attenzioni. Fate molta pratica, però, e soprattutto cercate di rispettare le effettive posizioni in campo, altrimenti vi ritroverete con il terzino destro che scorrazza sulla sinistra per seguire l'uomo di quella fascia, erroneamente assegnatogli.

I COMANDI FONDAMENTALI

Il sistema di controllo in Perfect Striker è abbastanza semplice, ma sicuramente più complesso di quello del cugino per Playstation, se non fosse altro per il fatto che sul pad della Nintendo ci sono un sacco di tasti in più. Comunque, eccovi una breve carrellata sui principali tocchi che potrete effettuare nel gioco, con la notazione che i tasti a croce gialli (tasti C) verranno indicati come C1, C2, C3 e C4 partendo in senso orario da quello in alto.

Passaggio: la cosa più semplice del gioco. Basta premere il tasto A. Non importa l'intensità (a meno che non eccediate in un tocco leggerissimo) e spesso si può fare a meno di imprimere la direzione, tanto il passaggio andrà all'uomo più vicino o meglio piazzato. Interessante la possibilità di eseguire tocchi di prima premendo ripetutamente il tasto in questione.

Tiro: il tiro viene effettuato con il tasto B. Più viene premuto più il tiro è forte e alto. Vale la stessa regola del passaggio relativamente al tiro di prima. In questo caso si riesce a concludere d'anticipo sul difensore schiacciando il tiro e la direzione ancor prima di arrivare sulla sfera. L'attaccante, in tal caso, compie un guizzo finale che spesso si rivela risolutivo. Micidiale se accoppiato al tasto di corsa.

Pallonetto: il pallonetto si rivela utilissimo nella battuta dei calci piazzati, in quanto costituisce un ottimo modo di creare occasioni da gol e assist. Nel caso del gol di pallonetto non va usato questo tasto (C4) ma il tasto di tiro, indietreggiando leggermente.

Corsa: lo scatto è uno dei movimenti fondamentali, non solo perché consente di penetrare rapidamente nelle linee nemiche, ma perché è l'unico mezzo che si ha per lasciare sul posto il portiere in uscita o il difensore che bracca.

Doppio Passo: si effettua con la pressione ripetuta del tasto di corsa e consente di superare in una specie di dribbling i difensori o il portiere. In pratica è una specie di scherzone che lascia basito l'avversario. Questo tasto provoca anche una sorta di finta, specialmente se si è già in area di rigore.

Testata/Sforbiciata/Tuffo/Rovesciata: per eseguire questi colpi spettacolari è solamente necessaria una buona dose di abilità e di colpo d'occhio. Come nel caso di ISS Pro, infatti, questi tiri possono essere eseguiti semplicemente premendo il tasto di tiro (B) al momento opportuno.

Triangolo: in PS il triangolo è fondamentale e spesso è facile riuscire a beffare la difesa. Il tasto è C2 e va accompagnato dalla corsa del giocatore che apre il triangolo.

Passaggio Filtrante: la vera anima di Perfect Striker. Consente di superare tutte le difese e di fare tagli spettacolari ed efficaci come pochi altri. Il tasto è C1.

Cambio Uomo: utilizzare il tasto R con opportuno tempismo sullo svolgimento dell'azione.

Velo: quando è in arrivo un passaggio, è possibile alzare la zampetta e lasciar sfilare la palla, servendo un compagno che arriva e spiazzando la difesa. Il tasto è lo stesso della corsa, C3, ma va premuto con un certo tempismo, quando la palla è a circa due o tre metri dal giocatore.
*****fotocontrollo**
E' anche possibile esibirsi in virtuosismi e giochetti palla al piede davvero spettacolari. In particolare, se siete attaccati potete temporeggiare ed evitare le entrate premendo ripetutamente il tasto del passaggio (A).

IN DIFESA

Le azioni difensive possibili sono numerose e non riguardano il solito contrasto (tasto A) o la solita scivolata (tasto B), ma anche una serie di scorrettezze più o meno marcate. Premendo in maniera opportuna il tasto A, per esempio, è possibile affibbiare un simpatico spintone, mentre con la combinazione di C3 e A si può trattenere o ostacolare l'avversario. Assolutamente da evitare le entrate sul portiere avversario: significherebbero espulsione sicura!

UN APPROCCIO DIVERSO?

Contrariamente a ISS Pro per Playstation, il gioco per Nintendo fonda sul dribbling gran parte della sua essenza e pertanto sarà fondamentale familiarizzare con il sistema di controllo, con le scartate rapide, con le finte e con il giusto dosaggio del tasto che regola lo scatto da fermo. Al tempo stesso, sarà di vitale importanza sviluppare un acuto tempismo per quanto concerne gli interventi difensivi. Nella fattispecie, come potrete anche evincere consultando il box dedicato ai movimenti avanzati, l'azione del difensore non si limita al contatto spalla a spalla (tasto B) o all'entrata in scivolata (tasto C4), ma fondamentale è l'ostruzione, detta anche trattenuta o fallo tattico (tasti B e C3 assieme). Raramente questa scorrettezza, infatti, viene fischiata e ha il pregio di rallentare non poco l'avanzata dell'attaccante avversario e di consentire ai compagni di squadra di impossessarsi della palla ormai sola.

Per tutti gli amanti dello smarcamento, per tutti i narcisisti del pallone, per tutti i mentecatti, insomma, questo è quello che sui manuali di calcio definiscono un dribbling riuscito. Se lo eseguite perfettamente farete finire col sedere per terra l'avversario che rimarrà basito ad osservarvi.

Le entrate in spazzata sono micidiali e il rischio di spezzare qualche caviglia è sempre presente. La scelta di tempo è in tal senso

fondamentale. Occhio agli avversari che si lanciano in uno sprint: quello è il momento di sdraiarli...

Ecco quello che intendevo con ostruzione. Il mio calciatore si frappone tra avversario e palla e lo rallenta visibilmente. Se l'azione viene eseguita nella maniera appropriata l'avversario sarà addirittura sbilanciato e perderà il vantaggio sulla sfera.

QUALCHE CONSIGLIO PER FARE GOL

Segnare in Perfect Striker, specialmente giocando contro un compagno, non è certo un problema. Esistono tuttavia alcuni frangenti in cui anche accanendosi non si riesce a fare gol. Difficilissimo, per esempio, è il riuscire a segnare tirando direttamente in porta e spesso e volentieri solo i giocatori più forti riescono a piazzare delle minelle da antologia ***foto98. Un modo sicuro per segnare è quello di saltare anche il portiere, costringendolo a tuffarsi in uscita disperata. Molto utile in tal caso è l'abilità nell'effettuare il dribbling stretto, pratica questa che va continuamente esercitata ***foto99. Una variante particolarmente mielosa è il pallonetto beffardo. Effettuarlo non è difficile, ma un po' anomalo. Avvicinandovi all'area piccola, infatti, non servirà a nulla premere il tasto relativo al pallonetto, dato che novantanove volte su cento il portiere la bloccherà o la palla finirà sugli spalti. La tecnica giusta prevede, invece, un rapido dietro front e un leggerissimo tocco del tasto di tiro (B) .

Una tecnica quasi infallibile è invece il gol su calcio d'angolo. Effettuando un tiro dalla bandierina è possibile servire l'uomo sul primo palo e insaccare comodamente. Importantissimo, in questo caso, è utilizzare il tasto del pallonetto, indirizzando il corner, tanto per utilizzare una terminologia aeronautica, a ore 11 (in pratica un po' spostato dalla verticale, mirando nella zona tra il dischetto del rigore e l'area piccola (più o meno all'interno del vertice dell'area piccola). L'intensità del tiro deve essere di 8/10. Non appena il calcio viene effettuato, iniziate a dirigervi verso la palla anche se non vedete il vostro giocatore e staccate per colpire di testa con un certo anticipo. La linea dell'area di rigore può essere presa come riferimento. Con un po' di pratica riuscirete a segnare gol stupendi e quasi imprendibili per i vostri avversari .

Un altro consiglio alternativo può essere quello relativo al calcio di punizione ***foto102. In questo caso, infatti, invece che tirare direttamente a rete o passare normalmente, specie se il fallo è avvenuto sulla tre quarti, è meglio effettuare un leggerissimo pallonetto a scavalcare la linea difensiva. L'intensità deve essere molto bassa, altrimenti si rischia il cross. Subito dopo aver calciato premete il tasto di corsa, senza curarvi di non vedere ancora l'uomo. Il vostro attaccante, infatti, sarà così scattato in avanti superando la difesa.
Una delle tecniche più infami che generalmente vengono utilizzate per fare gol è quella di spiazzare il portiere sfruttando la sua stessa lena ***foto103. Qualsiasi tiro scocchiate verso la porta, infatti, l'estremo difensore si lancerà in prese plastiche. Se il tiro è forte o se un qualsiasi difensore è in traiettoria, il portiere non riuscirà a bloccare la sfera, ma volerà lo stesso gambe all'aria. In questo modo è comodo insaccare a porta vuota. In tal senso è possibile tirare direttamente in porta anche da distanze ragguardevoli, specie su calcio di punizione. Anche se non segnerete direttamente ci saranno ottime probabilità di recuperare la corta respinta e di segnare.
Un ultimo consiglio offensivo può essere quello di usare, quando possibile, il tasto di corsa. Fronteggiare il portiere non è mai semplice e pertanto la possibilità di effettuare uno scatto laterale può darvi quel mezzo metro di vantaggio necessario a insaccare. E' possibile, e quasi infallibile, eseguire un doppio passo premendo rapidamente un paio di volte il tasto corsa. Tirate immediatamente dopo o contemporaneamente .

GIOCARE IN TANTI

In Perfect Striker si può giocare fino in quattro contemporaneamente, mentre in ISS Pro solo in due. In entrambi i casi, comunque è possibile giocare sia da avversari che da compagni. Nelle partite cooperative va tenuto presente che i cervelli che ragionano in simultanea sono più di uno e sarà pertanto necessario sviluppare una notevole intesa. Un sistema che ha dato prova di funzionare è quello di assegnarsi determinate porzioni di campo o compiti specifici. Per esempio, se uno dei giocatori è abilissimo nelle entrate in scivolata, plausibilmente sarà lui che dovrà con notevole tempismo cambiare uomo e andare incontro all'avversario, lasciando magari all'amico il ruolo di rifinitore. In definitiva il consiglio migliore è comunque quello di non affollarsi tutti sulla sfera ma di seguire l'azione a distanza, cercando di farsi trovare pronti al momento del passaggio. Giocando in tanti, infatti, è facilissimo incappare nello spiacevole imprevisto del cambio uomo non desiderato.

E ADESSO, UN BEL CONFRONTO...

Premesso che questa non vuole assolutamente essere una valutazione assoluta e insindacabile, dato che i due giochi sono diversi e girano soprattutto su piattaforme ludiche diverse, effettuiamo comunque questo raffronto che più che una pagella scolastica porta alla mente le sfide cui il televisivamente parlando esagitato Mosca sottopone gli ospiti delle sue tristi ma colorite trasmissioni.

GRAFICA
ISS 8 Bellissima e varia, ma probabilmente ormai migliorabile.
PS 9 Assolutamente fantastica, sotto ogni aspetto.

SONORO
ISS 7 Buoni gli effetti, non invadente il commento.
PS 7 Buoni gli effetti, non invadente il commento.

GIOCABILITÀ
ISS 8 Non immediatissimo, ma divertente e coinvolgente. Elaborato e gratificante.
PS 9 Immediato e coinvolgente. Semplice e al tempo stesso elaborato.

LONGEVITÀ
ISS 9 Se avete un amico è praticamente infinito.
PS 9 Se avete uno o più amici lo è ancora di più.

SQUADRE E GIOCATORI
ISS 7 Le maggiori nazionali del mondo e i migliori calciatori (peccato i nomi finti, ma buona la caratterizzazione).
PS 7 Anche qui solo le nazionali e i nomi farlocchi.

ANIMAZIONI
ISS 8 In alcuni casi davvero splendide. Più che buono tutto il resto.
PS 9 Spettacolari come mai si era visto su un sistema di gioco casalingo.

EFFETTI ATMOSFERICI
ISS 7 Non male la pioggia. Quasi non si nota la differenza tra giorno e notte.
PS 9 Splendida la pioggia e la neve. Bello l'effetto dei riflettori.

INTELLIGENZA ARTIFICIALE
ISS 8 Ostici e accaniti, gli avversari sono furbi anche se non troppo. Ottimo il portiere.
PS 8 Ostici e accaniti, gli avversari sono furbi anche se non troppo. Troppo forte il portiere.

TATTICHE
ISS 8 Sono diverse e funzionano benissimo.
PS 9 Sono di più ma funzionano un po' meno. Però se ne possono usare 4 contemporaneamente.

AZIONI E TIRI
ISS 9 La costruzione è fantastica e i tiri sono molti e spettacolari.
PS 9 Il gioco è un po' più caotico, ma i tiri e le combinazioni sono infinite.

REGOLAMENTO
ISS 7 Qualche fuorigioco fischiato con troppa fretta e qualche fallo non visto. Esemplare la gestione del retropassaggio.
PS 7 Un po' in affanno con le nuove regole e una severità degli arbitri in media altina.

GLOBALE : ISS PRO 86 / PERFECT STRIKER 93
In definitiva, nonostante la differenza di punteggio, non me la sento di assegnare la palma a Perfect Striker. I due giochi sono diversi, molto più arcade e frenetico quello per Nintendo 64, un po' più elaborato quello per Playstation. Chi gioca per la prima volta si diverte sicuramente di più e si esalta altrettanto con Perfect Striker, assolutamente più spettacolare, ma chi ha pazienza e ricerca un certo tipo di gioco, probabilmente apprezzerà maggiormente ISS Pro. In ogni caso giocate e aspettate le due nuove versioni previste per la prossima primavera.

ENTRA ANCHE TU NEL MERAVIGLIOSO MONDO DEI VIDEOGIOCHI

V. RESISTENZA 19/A - LOC. CA DI SOLA
CASTELVETRO (MODENA) - TEL./FAX 059/702235

GIOCHI SATURN E PLAYSTATION DA L. 40.000

VASTO ASSORTIMENTO TITOLI MEGADRIVE SUPERNES GAME BOY GAME GEAR

Lollipop

NOLEGGIO E VENDITA VIDEOGAMES E ACCESSORI

CONSOLLE USATE A PREZZI IMBATTIBILI

VENDITA PER CORRISPONDENZA

PERMUTA DELL'USATO

TITOLI NINTENDO E MASTER SISTEM A L. 20.000

TITOLI 3DO, NEO GEO, SEGA, MEGA CD DA L. 30.000

PERMUTIAMO ANCHE IL VOSTRO 8 BIT

FANTASY LAND

FANTASY LAND

Via F. Cavallotti 17
SASSUOLO (Modena)

CHIUSO: LUNEDI MATTINA
VENDITA PER CORRISPONDENZA
SPEDIZIONE IN 12 ore

PER ORDINARE:
Tel/Fax 0536/ 872435

Per i Titoli non in elenco telefonate!

i prezzi possono subire variazioni

grafica Hell Bander

NINTENDO 64

prezzi eccezionali!

- AEREO FIGHTER ASSAULT
- BOMBER MAN
- DIDDY'S HONG RACING
- DUKE NUKE'M 3D
- DYNAMITE SOCCER
- EXTREME-G
- FIFA 64
- F.1
- Fo ZERO
- GOLDEN EYE
- HYRIU NO KEN TWIN
- LAMBORGHINI
- MARIO KART 64
- M.R.C.
- S. FRANCISCO RACING
- STAR FOX
- WAVE RACE
- WINTER SPORT NAGANO
- YOSHI ISLAND

PLAYSTATION PAL

tutte le novità jap usa ita

ACTUA SOCCER 2	85.000
ABE'S ODDYSSE	tel.
AGENT ARMSTRONG	tel.
APOCALIPSE	tel.
BROKEN SWORD 2	89.000
CASTELVANIA SIMPHONY	95.000
COLONY WAR	95.000
CRASH BANDICOOT	89.000
DISCWORLD 2	89.000
DUKE NUKE'M 3D	tel.
EXPLOSIVE RACING	tel.
FIGHTIN FORCE	tel.
FIFA 98	89.000
FINAL FANTASY VII	95.000
G-POLICE	tel.
HEAVEN'S GATES	
HERCULES	89.000
INTERNATIONAL S.S.S. pro	95.000
JEDGE DRED	tel.
KICK OFF '98	95.000
KURUSHI	75.000
MACE	tel.
MAGIC THE GATHERING	95.000
MARVEL S. EROES	tel.
MDK	tel.
METAL GEAR SOLID	tel.
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGY	95.000
MOTO RACER	89.000
NASCAR 98	tel.
NBA LIVE 98	tel.

tutte le novità jap usa ita

NIGHTMARE CREATURE	89.000
OVERBOARD	89.000
PANDEMONIUM 2	tel.
POWER SOCCER 2	89.000
RAPID RACER	89.000
RED ALERT	95.000
RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT	89.000
ROSCO McQUEEN	89.000
SHADOW MASTER	tel.
STAR TRECK S.F.A.	tel.
STREET FIGHTER EX PLUS	89.000
TOKA TURING RACING CAR	99.000
TOMB RIDER 2	tel.
TIME CRISIS + GUN	tel.
WINTER OLIMPIC	tel.

PLAYSTATION USA&JAP

BOMBER MAN COLL. JAP	tel.
DRAGON BALL GT JAP	tel.
GUNDAM BATTLE MASTER JAP	tel.
MARVEL SUPER HEROES JAP	tel.
METAL GEAR JAP	tel.
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGY USA	tel.
RANMA 1/2 JAP	tel.
STAR WARS USA	tel.
S. AD. ROCK MAN JAP	tel.
K1 JAP	tel.
TEKKEN 3	

SATURN (jap-usa-ita)

- DIE ARD TRILOGY
- PANDEMONIUM
- MARVEL SUP. HEROES
- REDISENT EVIL
- SKY TARGET
- GUNDAM
- BULK SLASH
- STREET FIGHTER Coll.
- LAST BRONKS

VASTA SCELTA DI FILM ANIMAZIONE JAP COLONNE SONORE JAP

NUMEROSI TITOLI PSX PAL. NUOVI A £ 48.000

Fumetti Arretrati Star Comic Marvel Manga sconto 10%

GADGETS, PUPAZZI RESINA VINILE DRAGON BALL e RANMA1/2

GUNDAM

PERMUTA GIOCHI IN SEDE

BIT WORLD

VENDITA PER CORRISPONDENZA

BIT WORLD DI LAI ROBERTO

VIA F. CAVALLOTTI, 98 -20052 - MONZA (MI) - TEL/FAX039/2720499

TEL.039/2720499

039/747171

IMPORTAZIONE DA INGHILTERRA-GIAPPONE-HONG KONG- USA

NINTENDO 64

NINTENDO64 JAP L.389.000
AERO FIGHT ASSAULTL.139.000
BLAST CORPS L.79.000
BANJO KAZOOJE TEL
BOMBERMAN TEL
CLAYFIGHTER L.149.000
DOOM TEL
FIFA 98 TEL
F-ZERO 64 TEL
DD KONG RACING TEL
DUAL HEROS L.139.000
DUKE NUKEM 3D TEL
FIGHTERS DESTINY TEL
GO GO TROUBLE MAKER L.95.000
GOLDEN EYE 007 L.139.000
GRETSKY HOCKEY 98 TEL
HUDSON SOCCER TEL
J.L. LIVE 64 L.115.000
JEOPARDY TEL.
YOSSI ISLAND TEL
KING OF PROBASEBALL L.115.000
IMPOSSIBLE MISSION TEL
INT. S.S.SOCCERUSAL.139.000
LAMBORGHINI USA L.129.000
MACE THE DARK AGE L.129.000
MARIO KART 64 USA L.149.000
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES
MULTIRAC.CHAMP.L.139.000
KILLER INSTINCT GOLD US
PILOT WINGS L.75.000
S.ROBOT FIGHTING TEL
SAN FRANCISCO RUSH TEL
SIM CITY 2000 TEL
SNOBO KIDS L.139.000
STAR FOX 64+R.PACK L.139.000
STAR WARS L.99.000
ST. ANDREW GOLF L.129.000
TOP GEAR RALLY TEL
TUROK L.109.000
ZELDA TEL
VIRTUAL PROWRESTING BATTLE
VIRTUA HIRYUKO NOKEN TEL
WILD CHOPPER L.139.000
WINTER SPORT NAGANO TEL
WONDERPROJ.J+M.CARD L.59.000
ADATTATORE USA/JAP/EURO TEL
JOYPAD L.39.900
MEMORY CARD L.27.000
MEMORY CARD 1M L.35.000
CAVO S-VHS L.29.000
RUMBLE PACK L.29.000
VOLANTE+PEDALIERA L.139.000

MEGADRIVE

MEGADRIVE USATI L.79.000
ARCADE CLASSIC L.49.000
CHIKY CHIKY BOYS L.29.000
COMIX ZONE L.39.000
CRACK DOWN L.25.000
DRAGON BALL Z L.49.000
ESWAT L.25.000
F1 L.49.000
FEVER PITCH SOCCER L.55.000
FIFA 97 L.49.000
GLOBAL GLADIATORS L.35.000
GOLDEN AXE II L.39.000
GUNSTAR HEROS L.45.000
HANG ON GP L.29.000
LIGHT CRUSADER L.39.00
MAXIMUN CARNAGE L.49.000
MICHAEL JACKSON L.35.000
MUTANT LEAGUE HOCKEY L.29.000
NBA HANGTIME L.49.000
NBA LIVE 97 L.55.000
PAC PANIC L.39.000
PRIMAL RAGE L.49.000
PSYCO PINBALL L.59.000
SOLEIL L.49.000
S.MONACO GP II L.39.000
THUNDER FORCE II L.35.000
TOUGHMANCONTEST L.39.000
TOURTLE HYPERSTONE L.39.000
VECTORMAN L.39.900
VIRTUA RACING L.49.000
DYNAMITE DUKE L.25.000
X-MEN 2 L.59.000
S.KEY L.29.000

PLAYSTATION

PLAYSTATION UNIVERSALE L3... 9.000
GIOCHI USA/JAP
ALUNDRA TEL
ARMORED CORE L.119.000
BIO HAZARD DIREC. CUTS -T.
BOMBERMAN WORLD TEL
BODY HAZARD L.99.000
BUSHIDO BLADE L.125.000
CART WORLD SRIES L.89.000
CYBERBOTS L.139.000
CAPITAN TSUBASA J L.139.000
CRITICAL BLOW TEL
DRACULA X TEL
DAKAR 97 L.89.000
DEATHTRIP DUNGEN TEL
DRAGON BALL F.BOAT L.109
DRAGON BALLZLEG.L.99.000
DRAGON BALL Z 1 L.89.000
EINHANDER TEL
F1 97 EURO TEL
FINAL FANTASY TACTICS TEL
FRONT MISSIONALTERNATIVE
GHOST IN THE SHELL L.129.000
GRAND TOUR RACINGL.115.000
GRAN TURISMO TEL
GUNBALLET L.95.000
GUNBIKE TEL
GUNDAM 0079 THE WAR... TEL
GUNDAM THE BATTLE MAST.
GUNDAM PERFECT 1 YEAR
HOKUTO NO KEN L.139.000
INDY 500 TEL
LOST WORLD L.89.000
KING OF FIGHTERS 96L.129.000
MACROSS MISSION TEL
NAMCO MUSEUM 2 L79.000
MARVEL S.HEROS L.115.000
METAL SLUG TEL
MINI 4WD TEL
MORTAL KOMB. MYTHOLOG.
MOTOR TOON GP 2 L.79.000
NEW S.ROBOT WAR 5 TEL
OVER BLOOD 2 TEL
PUYOPUYOTHEULTIM.L.135.00
PUYO PUYO SUN TEL
PUZZLE BOBBLE 3 TEL
PUZZLEFIGHTER2EUROL.79.00
RAYSTORM L.119.000
RANMA 1/2 L.139.000
REAL BATTLE RPG TEL
REAL BOUT SPECIAL TEL
ROCKMAN DASH TEL.
SAILOR MOON L.129.000
SIDEWINDER 2 TEL
S. ROBOTWARSHOOTINGTEL
STREET FIGHTER COLLECT.
TENCHU TEL
TIME CRIS IS+ GUN TEL
TOBAL 2 L.139.000
TOMB RAIDER 2 EURO TEL
TOSHINDEN CARD QUEST TEL
VIRTUAL HOKUTO NO KEN
ZERO DIVIDE 2 L.119.000
Z-GUNDAM TEL
XENOGEAR TEL
VIRTUAL POOL EURO L.69.000
WINTER OLIMPIC NAG.
GIOCHI USATI L.29/39

ACCESSORI

PLAYSTATION MAGAZINE L.35
JOYPAD PSX L.29.900
MEMORY CARD 15B L.39.000
ACTION REPLY L.59.000
CAVO LINK L.35.000
PAD ANALOGICO L.69.000
PAD ANALOG.VIBR. L.99.000
PISTOLA NAMCO L.99.000

FINE SCORTA:

BURNING ROAD USA L.39.000
CYBERSPEEDWAY USA L.29.000
PO'ED USA L.29.000
EXECTOR JAP L.29.000
HYPER F.M.TENNIS L.35.000
AGILE WARRIOR L.29.000

GIOCHI SATURN

SATURN USA+ 4 GIOCHI L.419.000
SATURN JAP L.450.000
ATLANTIS TEL
BOMBERMAN L.79.000
BLAM MACHINHEAD L.39.900
BUG L.39.900
BUG 2 L.69.000
BUST A MOVE 2 L.69.00
CYBERBOT FULL MET. TEL
COCKWORK KNIGHT 2 L.49.000
DARIUS 2 L.59.000
DARK SAVIOR L.39.900
DEAD OR ALIVE TEL
DISCWORLD L.69.000
DISCWORLD II L.99.000
DIE HARD ARCADE L.79.000
DIE HARD TRILOGY L.69.000
DECATHLETE L.59.000
DRAGON BALL Z LEG. TEL
DRAGON FORCE USA L.109.000
EARTHWORM JIM 2 L.59.000
EVANGELION 2 L.79.000
FIGHTING VIPERS L.29.000
FIFA 96 L.39.000
FIFA 97 L.69.000
FIFA 98 TEL
FORMULAKARTS TEL.
GUARDIAN HEROS L.45.000
GUN GRIFFON L.55.000
HEXEN L.49.000
IMPACT RACING L.39.900
J.LEAGUESOCCERKONAMI
KING OF FIGHTERS 96 L.89.000
LAST BRONX L.89.000
LOST VIKING 2 L.59.000
LUPIN THE 3RD 26/2/98
MACROSS L.109.000
MANX TT L.79.000
METAL SLUG TEL
MORTAL KOMBAT TRILOGY
MR BONE'S L.59.000
NASCAR 98 TEL
NBA LIVE 97 L.55.000
NBA LIVE 98 TEL
NIGHT'S L.43.000
NIGHT'S+PAD ANALOG.L.79.000
NHL 97 L.49.000
NFLQUARTERBACKCLUBL.49.000
PANZER DRAGON 2 L.79.000
PUZZLE BOBBLE 3 L.109.000
RAYMAN L.59.000
REAL BOUT SPECIAL TEL
ROAD RUSH L.49.000
ROCKMAN X 4 TEL
S.ROBOT WAR TAISEN
SEGA RALLY L.49.900
SOVIET STRYKE L.59.000
STORY OF THOR 2 L.59.000
STREET FIGHTER COLL. L.99.900
THUNDER FORCE V TEL
TILT L.49.000
TOMB RAIDER L.69.000
VAMPIRE HUNTER L.55.000
VIRTUA COP 2+PIST. L.89.000
VIRTUAL ON L.49.000
VIRTUA RACING L.39.900
WIPEOUT 2097 TEL
WORLD WIDESOCCER97L.69.000
WORMS L.49.000
WWF WRESTLEMANIA L.59.000
JOYPAD L.32.000
JOYPAD SEGA L.49.000
JOYPAD ANALOGICO L.59.000
VIRTUAL STICK L.79.000
TWEEN STICK L.69.000
MEMORY CARD 8M L.65.000
ACTION REPLY L.69.000
ADATTAT. USA/JAP/EUR L. 45
SCATOLETTA PALANTENNAL.49
RIVISTA SATURN FAN L.35.000
MODIFICA USA/JAP/EURO L.70.000
RAM CARD L.39.000
CAVO S-VHS L.29.000

GIOCHI SATURN

3D LEMINGS L.49.000
ALIEN TRILOGY L.69.000
ANARCHY IN THE NIPPON TEL
ANDRETTI RACING L.59.000
ALBERT ODISSEY TEL.
ARCANA STRYKE TEL.
BAKU BAKU L.59.000
BATTLE GAREGGA TEL
DECATHLETE 2 TEL
DRAGON HEART L.49.000
DUNGENO & DRAGON'S COLL.
COTTON 2 TEL
CRIMEWAVE L.39.900
CROC TEL
"D" L.39.900
DESTRUCTION DERBY 2 TEL
DRIFT KING 97 (AUTO) L.69.000
F1 GP 97 TEL
GUN BLAZE TEL
BIO HAZARD L.99.000
DUKE & NUKEM 3D TEL
FALCOM CLASSIC TEL
FIGHTING FORCE TEL
FIGHTER'SMEGAMIXL.79.000
ENEMY ZERO USA TEL
GUNDAMS.STORY2L.49.000
GUNDAMS.STORY3 L.75.000
GOLDEN AXE DUELL.39.900
GRANDIA TEL
HOUSE OF THE DEATH
KING OFFIGHTER 95 L.59.000
LAYER SECTION L.39.900
LAYER SECTION 2 TEL
LOST WORLD TEL.
LUNAR SYLVERSTAR STORY T.
NBA ACTION L.39.900
PANZER DRAGON L.39.900
MARVEL SUPER HEROS TEL
PANZER DRAGON 3 TEL
PGA T. GOLF 97 L.49.000
PINBALL GRAFFITYL.59.000
PRINCESS CROWN TEL
QUAKE TEL
RIVEN THE SEQUEL OF MYST
ROMANCE OF 3 KINGDOM4 L.39
SAMURAI SHOWDOWN RPG L.79
SAMURAI SHOWDOWN 4 TEL
SEGA AGES II L.99.000
SILUETTE MIRAGE TEL
SCORCHER L.69.000
SCUD L.39.900
SHINING THE HOLYARC
SHINING FORCE 3 TEL.
SHINOBI EX L.49.000
SENTIMENTAL GRAFFITI TEL
SOLO CRISIS TEL
SONIC 3D BLAST L.85.000
SONIC JAM L.79.000
SONIC R TEL
SPACE HULK L.39.900
SKY TARGET L.79.000
STELLAR ASSAULT TEL
STEP SLOP SLIDER TEL
THUNDER STRYKE II L.49.900
THEME PARK L.49.000
VIRTUA RACING L.59.000

VIRTUA FIGHTER2+VIR-TUA COP+DAYTONA USA L.79.000

VIRTUAFIGHTERKIDSL.39.90
WORLD WIDESOCCER98
SEGA TOURING CAR TEL
YUNO SPECIAL EDITION
VIRTUA FIGHTERREMIXL.39.000
SEGA VIRTUA WRESTLING TEL
X-MEN VS STREET FIGHTER
VANDAL HEARTS
VIRTUA WRESTLING TEL.
ACTION REPLY4 FUNZIONI:
RAM CARD/ADATTATORE/
MEMORY CARD/CHEAT MOD L.59.000

NEO GEOCD

NEO GEO CD Z L.590.000
AERO FIGHTER 2 L.29.000
ART OF FIGHTING 2 L.29.000
BLUES JOURNEY L.29.000
FATAL FURY SPEC. L.29.000
FOOTBALL FRENZY L.29.000
KARNOV'S REVEN. L.29.000
LAST BLADE TEL
KING OF FIGHTERS 94 L.29.000
KING OF FIGHTERS 97 TEL
REAL BOUT SPECIAL TE
SAMURAI SHOWDONW 4 TEL
SENGOKU L.99.000
SENGOKU 2 L.99.000
STAKES WINNER L.59.000
TOP HUNTER L.35.000
JOYPAD L.59.000

SUPERNINTENDO

BATMAN FOREVER L.69.000
CAPITAN COMMANDO L.65.000
CASPER L.39.000
DEATH & RET. OF SUPERMANL.69
DRAGON BALL Z 3 L.89.000
CLAYFIGHTER 2 L.59.000
MARVEL S.HEROS L.69.000
RANMA 1/2 3 L.89.000
SIMCITY L.69.000
WILD GUNS L.59.000
WORLD HEROS 2 L.59.000
ZELDA L.69.000
JOYPAD L. 28.000
CAVO SCART SFC/SNEL.23.000

GAME GEAR

COLUMS L.29.000
LION KING L.39.000
PUZZLE BOBBLE L.39.000
TAZMANIA L.29.000
CHUCK ROCK L.29.000
SONIC 2 L.29.000
THE TERMINATOR L.29.000
S.MOTOCROSS 32 X L.49.000
BARI ARM MEGACD L.39.000
PRINCE OF PERSIA MEGACD L.29
ANNETTE AGAIN MEGACD L.29

CD MUSICALI DEI CARTONIGIAPPONESI

SERIE DRAGON BALLZL.34.000
SERIE SAILOR MOON L.34000
SERIE RANMA 1/2 L.34.000
SERIE GUNDAM L.34.000
SERIE MACROS L.34.000
SERIE CITY HUNTER L.34.000
SERIE ORANGE ROAD L.34.000
SERIE MAISON IKKOKU L.34.000
SERIE URUSEI YATSURAL.34.000
SERIE FINAL FANTASY L.34.000
SERIEGHOSTINTHESHELLL.34.0
SERIE LAMU L.34.000
SERIECAVALIERIDELLOZODIACOL.34.00

CD MUSICALI DI HOKUTO NO KEN L.55.000

BOVAS HARD CAFE'

OVVEROSIA LA POSTA DI CONSOLEMANIA

MA VOI CE L'AVETE L'INTERNET?

Molto tempo addietro, qui in Xenia si decise per l'assegnazione delle caselle di posta elettronica, e ricordo che tra le tante ne proposi una per la posta di ConsoleMania. La risposta, come potete benissimo immaginare, non fu propriamente positiva, anche perché collegarsi ad Internet con una console può essere problematico ancora oggi, così come si presupponeva il pubblico di CM prevalentemente 'alieno' alla telematica, che due anni fa non era certo 'di massa' come oggi. Eppure, come si suol dire, qualcosa si muove. Mi capita spesso di navigare tra i newsgroup, e di stupirmi per quanto essi siano popolati di 'fan' delle console. Mi riferisco soprattutto a it.comp.giochi e a it.comp.console, anche se pure it.comp.emulatori va necessariamente citato per l'attaccamento ai classici del passato... comunque sia, è chiaro che molti di voi avranno in casa anche un computer (c'è chi usa quest'ultimo solo per navigare, tenendosi un modello non proprio recente, e destinando al gioco una fiammante console dell'ultima generazione), magari dotato di un bel modem. Quindi, voi altri, cosa aspettate a farvi sentire? I nostri indirizzi email, per chi desiderasse mettersi in contatto con noi Bovas, sono
paolone@besser.it (Paolo)
konrad@galactica.it (Dave)
potete tranquillamente utilizzarli anche per inviare i messaggi a ConsoleMania, purché inviate solo testi ascii (e non strani e ingombranti allegati binari), e mandiate lo stesso messaggio a UNO SOLO di noi (altrimenti poi capitano dei casini, visto che Paolone sta a Vigevano mentre Dave vive ad Alessandria). Tutti gli altri, invece, possono tranquillamente continuare a usare il veicolo postale tradizionale, ovvero le buone vecchie PT, possibilmente senza cannare l'indirizzo. Che è, lo ricordiamo:
BOVAS HARD CAFE'
Xenia Edizioni
Casella Postale 853
20101 Milano

Noi Bovas

IPSE DIXIT...

Degni Bovas (degli dell'ammirazione che avete tra i lettori, me compreso), sono uno che ha deciso di usare lo pseudonimo di Fra' Tastiera. Questa è una lettera divisa in tre argomenti e un post scriptum; per avvalorare le mie tesi citerò i numeri della rivista, quindi non sto inventando nulla.
Primo argomento: ho due critiche da fare riguardo al numero 64 di CM. Prima critica: alla fine della soluzione di Suikoden, Mao ha usato come termine di paragone del finale del gioco il film "Schindler's List". Era davvero necessario usare proprio questo film? Esorto Mao a non fare passi falsi di questo genere. Seconda Critica: il BHC... E la colpa è di un lettore al 95%, dei Bovas al 5%: Gatto Feroce scrive di un presunto virus che si è insediato nel suo computer, un tale Mao. Supponendo che il fantasma dello statista si fosse impossessato del computer, egli telefona all'ambasciata cinese dove l'impiegato gli spiega che la persona citata si trastullava con il ping pong "tra un'epurazione e l'altra". Vi rendete conto di quello che ha scritto? Ha fatto dello spirito su una tragedia, e voi non avete messo neanche una parentesi di biasimo. In tempi antichi, nel numero 25, l'avevate fatto. Un anonimo si era permesso di scrivere testualmente: "E voi, cari Bovas, come fate a dire a William Stefano Caramia che non studia (N15) quando voi non sapete la lingua di mio fratello? (Hitler Adolf, per gli amici Lattuga)", e voi avevate fatto seguire tra parentesi: "ecco un bel modo di rovinare una lettera divertente. Sarà, ma a me queste battute non hanno mai fatto ridere... NdD". Non si deve fare dell'umorismo su cose simili.
Secondo argomento: la posta. Devo ammettere che è vero che, come dite voi nel numero '67 in risposta allo Zombie "la magia del BHC si è un po' appannata" e nel numero 65 dicevate che "questo stesso angolo postale ha visto, in passato, un maggior fervore cerebrale". Avete perfettamente ragione: Sorcillo Carudduddu e Smaranz Titunz riciclano nel numero 65 la loro prima lettera apparsa sul numero 54, nel numero 66 Claudia Mangione è la prima a usufruire del privilegio di avere due lettere nella rubrica. Nel caso di Bad Cat da voi citato invece si è trattato di una svista, come fa fede quanto scritto nel numero 49. Ma passiamo oltre: vi ricordate il famoso C.D. del quale nessuno conosceva l'identità, e l'unica che c'era arrivata era stata Manila Manzo nel numero 45? Adesso ho capito, seppure in ritardo, chi si celava dietro quelle iniziali. C.D. = Corrado Davide, uno di voi due. E mi sono accorto (dopo tutti gli altri lettori, lo ammetto) che nei primi tempi il BHC era più grande. Cinque pagine... Un tempo durante lettura mi chiedevo: "ma non finisce mai questa rubrica?"; ora mi domando: "Ma è già finita?". Perché questa riduzione? Non si possono aumentare le pagine? Seguo ConsoleMania dal numero 8 (eccezion fatta per il numero nove) e credo (l'opinione che segue dà il beneficio del dubbio) che alcuni lettori di oggi non leggano più i vecchi numeri, altrimenti le loro critiche sarebbero meno sterili di quanto non siano. Probabilmente è anche colpa vostra. Nelle introduzioni parlavate della posta come nei numeri 27, 37, 41, 47. Nei numeri più recenti, come il 62 e il 65, sembra che abbiate perso la voglia, altrimenti non avreste inventato il Flappecio™ (guarda che il Flappecio esiste davvero! Parola di Bovas! NdD) (già, adesso ha pure tirato due colpi di tosse per salutare... NdP). La poesia con cui ha esordito sarebbe poi venuta in mente a chiunque, come la mamma del numero 12. Questa disaffezione generalizzata è forse dovuta all'adozione dei nuovi caratteri di stampa (ipotesi assurda, ma pesiamo sulla bilancia anche questa)? Se notate, buona parte delle missive definiscono uno dei migliori BHC quello con la lettere di Poppy, redatto nei vecchi caratteri. Però il numero 68, che ho appena ultimato di leggere lascia ben sperare in un ritorno agli antichi fasti. Evviva! E per concludere l'argomento sono andato a cercare una cosa: la dichiarazione di esordio del primo direttore de "La Domenica del Corriere", scomparsa nel 1990 per insufficienza di pubblico. Sentite le parole di quel primo numero uscito nel lontano 8 gennaio 1899: "Un giornale non può prosperare se pensato e composto tutto quanto nell'intimità di una redazione, da taluni pochi individui. Anch'esso, come le piante non fatte per languori delle serre chiuse, ha bisogno d'aria e di sole, di correnti vive di simpatia, della larga e spontanea collaborazione di molti. Un giornale, specialmente se illustrato, deve risultare specchio, riflesso della multiforme complessa vita pubblica.

Domandiamo quindi la collaborazione ai nostri lettori; desideriamo che il Signor Tutti sia il nostro principale redattore, che una continua corrente spirituale unisca il giornale al pubblico, il pubblico al giornale".
Questo quando l'impianto stereo era il fonografo e Internet la rete telegrafica.
Terzo argomento: un indovinello. Scopo del gioco: dimostrare che i videogiocatori non hanno il cervello pieno soltanto di mosse speciali ma che lo utilizzano anche per qualcosa di più complesso (senza offesa per gli appassionati di RPG, ci mancherebbe: buna fortuna con Final Fantasy VII). Eccolo (in rima, così lo imparate subito e lo capite ancora prima):

Ci sono due re, e questo lo so
divisi da un braccio, ma questo è un boh
il primo leggenda è sempre stato
il secondo leggenda lo è diventato
uno di loro fu tradito sol nel canto
l'altro invece da quei a cui diede il brando
nel 2000 il ritorno del primo è ancor preteso
nel 1000 quello del secondo fu sperato e atteso
chi dunque dove' cavare il comando da qualcosa
e chi invece la sua arma per nome Gioiosa?
Infine io chiedo, se nessuno è un bue
a chi mi riferisco, chi sono questi due?

Non è una presa in giro, la soluzione c'è. Non scoraggiatevi subito. Il premio per chi riuscirà a risolverlo è il diritto a dirmi: "E tu saresti un enigmista? Ci ho messo 10 secondi dopo averlo letto a trovare la soluzione!", una soddisfazione non da poco. Logicamente, si deve spiegare il significato di ogni verso. Se lo sapete, cari redattori, state zitti per non rovinare la sfida.
Ho concluso. Suppongo che i numeri citati in questa missiva li giocherete al lotto e con la vincita vi comprerete un Pentium II di platino massiccio. Spero vivamente che, dopo l'ondata di animali scatenata da Bad Cat, non inizi l'invasione di nomi impostati sul digital clericale. Dice un proverbio russo: "Un matto getta una pietra in mare, cento furbi non la tirano fuori.".
Un'ultima cosa: nel numero 68 Alziati ha commesso un errore gigantesco nella recensione di Time Crisis per Playstation. Dice: "A ogni vostra azione, risponderà una reazione uguale e contraria (Archimede... rivivìscenze del liceo)". Ha clamorosamente sbagliato: l'enunciato di cui sopra non è di Archimede, ma è l'assioma terzo nei "Principia" di Isaac Newton, e poi si dice "reminiscenze". La "rivivìscenza" è solo in Hilander (il primo: negli altri film, telefilm e cartoni stendiamo un velo pietoso...) (Highlander, appunto... E poi era Archimede davvero, in un certo senso: fu lui a scoprire che un corpo immerso in un liquido veniva 'respinto a galla' con una forza pari al suo peso, o qualcosa del genere. Io purtroppo le rivivìscenze non le ho più... e sto a scherzà. NdP)

Saluti a voi e ai lettori di CM da Fra' Tastiera

PS: avete visto su TMC3 il complesso "Gli amici di Roland" ad Arezzo Wave che cantava le vecchie sigle dei cartoni? No? Non sapete cosa vi siete persi!

A quanto pare il nostro fraticello digitale ama, oltre agli indovinelli, anche le missive ben articolate... Forse è quindi d'uopo (ma come sono fantasmagorico) procedere in modo lineare per evitare di fare confusione... Partiamo quindi dal primo punto: non ho attualmente fra le mani il numero 64 della rivista... Mi assento momentaneamente per andarlo a cercare... (dopo mezz'ora...) Acciderboli, non lo riesco proprio a trovare... Beh, poco male, lascerò questa patata tiepida nelle poderose mani del nostro esimo caporedattore... A titolo generale posso comunque comunicarti che il simpatico Mao non mi sembra proprio il tipo da umorismo razziale... Forse la frase da lui scritta (che, come ho già spiegato, non ho potuto rileggere) è stata da te male interpretata... Passo comunque la parola ad Alex (Alex, se ci sei batti un colpo!).
[Iniziamo a colpire... Allora, il numero a cui ti riferisci non è il 64 ma il 65, per quando riguarda la frase di Mao. La vorrei citare al volo: "...non vi resta da fare altro che godervi la scena finale modello Schindler's List (tutte le facce dei personaggi e il loro destino)." Sinceramente, al di là della censura imposta (o non) dai Bovas nella posta, ogni articolo della rivista viene letto, corretto ed eventualmente "rivisitato" dal sottoscritto. In questa frase non c'è nulla che possa essere frainteso o che possa risultare di cattivo gusto: il film e il videogioco finiscono semplicemente allo stesso modo, descritto tanto sinteticamente quanto chiaramente all'interno della parentesi. Il motivo per cui è stato usato quel film in particolare? Probabilmente Mao l'aveva appena visto in videocassetta, oppure il suo messaggio gli era rimasto indelebilmente impresso nella memoria, tanto da farglielo ricordare in ogni momento, anche alla fine di un videogioco. Quasi sicuramente, se avesse redatto lo speciale 20 anni fa, nel 1978, avrebbe scritto "la scena finale modello Animal House" – quest'ultimo film finisce infatti allo stesso modo, come del resto fanno molti altri: carrellata di foto dei personaggi con storia allegata. Ti saresti lamentato anche per questo? A pensarci bene, comunque, se Mao avesse scritto lo speciale vent'anni fa punto primo mi sarei stupito, punto secondo avrebbe scritto: "Mmm, nga , gu gu gu". NdAlex]
Continuiamo con la battutaccia che il caro Paolone si è lasciato sfuggire (dico Paolone in quanto, non avendo io risposto alla missiva incriminata, non può essere stato che lui...): ebbene, credo proprio che il tutto sia attribuibile ad una svista... I Bovas, si sa, sono pur sempre esseri umani...
Per quanto riguarda il punto due, innanzitutto una precisazione: Flappecio non è un personaggio inventato... Gli unici personaggi da me "impersonati" sono, in ordine di apparizione, Lord SNK (per fare il verso a non so più quale esaltato consoliaco) e C.D., ovvero la voce della coscienza del Bovas' Hard Café. Da allora né Paolone né io ci siamo più inventati nulla... (m'introduco pure io, che forse posso spiegare meglio come sono andate le cose. Dovete sapere che anche Paolone è un essere umano, e ogni tanto anche a lui capita d'incontrare personaggi poco simpatici, con cui nascano dei diverbi. E a volte capita che a costoro il medesimo ami dedicare qualche pensierino: il Flappecio è uno di questi. Quello che descrissi io in una vecchia introduzione del BHC, è una persona viva e vegeta – beh, più o meno – col quale ebbi un'accesa discussione. Poi un lettore ci scrisse una lettera, firmandosi nello stesso modo, ma vi assicuro che tra i due non ci sono legami di alcun genere. Spero di aver chiarito definitivamente la cosa, anche perché l'oscuro personaggio che ispirò, per primo, il 'mio' Flappecio, mi spiace tanto per tutti voi, rimarrà sempre avvolto nel mistero NdP)[chissà se lo conosco... NdAlex]. In linea generale non attribuisco il cambiamento dei contenuti del BHC a una mera questione di dimensione dei caratteri; è comunque vero che, in un momento in cui non potevamo ottenere una pagina in più per la posta, siamo stati costretti a diminuirne le dimensioni in favore di una più alta leggibilità, come molti lettori ci avevano suggerito (non la riduzione, la leggibilità!)... Ora la situazione è cambiata, chissà mai che non si possa ottenere qualche pagina in più per la rubrica epistolare in questione... Ritornando all'argomento principale, ovvero come mai il BHC sia cambiato, ho più volte espresso una teoria: a mio avviso l'avvento delle console a 32 bit ha visto anche un cambio di generazione per quanto riguarda il pubblico videoludico che segue CM. Quelli della vecchia guardia, vuoi per l'età non giovanissima (over 20 insomma) o per la mancanza di voglia di dover ricominciare tutto con una nuova console, sono magari passati ad un bel PC super pompato... Inutile dire che questa dipartita ha pesantemente abbassato l'età media del nostro pubblico, producendo, sempre a mio avviso, l'impauperimento del BHC. Sono bastati un paio di anni per vedere la situazione riemergere, in concomitanza con la crescita "cerebrale" del pubblico odierno.
Passiamo al punto terzo: penso di essere riuscito a indovinare i due personaggi in poco più di 30 secondi... Non sarei comunque in grado, così di primo acchito, di spiegare riga per riga il tuo indovinello... Vediamo se qualche lettore riesce a fare meglio...

IL DUSPA: FINALMENTE QUALCUNO LO AMA!!!

Cari Bovas, mi sembra inutile starvi a fare dei complimenti sulla rivista, che purtroppo ho il piacere di seguire da un solo anno. Mi fa molto piacere che nel numero 68 si sia trovato spazio per lettere più intelligenti, ma allo stesso tempo frizzanti, com'è giusto che sia. Inoltre vorrei fare i complimenti a quel genio che è Stefano Lisi, in arte Du' Spaghi, che riesce nelle sue recensioni a descrivere tutti gli aspetti di un gioco pur essendo frizzante e divertente. Ritengo invece che la partenza di Raffaele Sogni non sia stata una grande perdita per l'umanità (beh, adesso non esageriamo! NdD) (anche perché tanto il mentecatto in questione ha già ripreso a fare danni. NdP). Comunque passo a farvi le solite banalissime domandine tecnologiche e non:
1) perché non pubblicate una foto con tutti i membri della redazione?
2) Ma Duspa è un brav'uomo?
3) Secondo voi è possibile che dopo la grafica poligonale subentri un altro tipo di grafica?
4) Di che colore ha i capelli il Du' Spaghi?
E con questo, confidando in un'improbabile pubblicazione, concludo salutandovi calorosamente.

Alessio, presidente del Duspa fan club di Bari

Quando ho letto questa missiva non ci volevo proprio credere... Pensate che circa una ventina di giorni fa Duspa si contorceva dal dolore e dall'invidia perché nessuno lo aveva mai considerato oggetto di adorazione tra le pagine del Bovas' Hard Café, al contrario del mitico Raffo... Ebbene, caro Duspa, eccoti finalmente realizzato! Ma procediamo pure alle rispostine facete:
1) Se mai ci sarà l'occasione... [Già fatto, sul numero scorso. NdAlex].
2) Bah, proprio bravo non lo è: si è pappato in un sol boccone tutti i panettoni destinati agli altri redattori... E dire che ci avevano pure avvertito...
3) Sicuramente il progresso tecnologico non si fermerà qui... Dire che cosa subentrerà alla grafica treddì è comunque estremamente difficile... Grafica olografica?
4) Mi sembra una domanda abbastanza inutile... I capelli del Duspa di che colore mai potranno essere? Semplice: giallorossi!
E con questo anche io ti saluto caldamente.

GRAFICA VS GIOCABILITÀ... ULTIMO ATTO?

Sono le ore 21:41 del 20 novembre 1997 e ho deciso di scrivervi per esprimere ciò che penso al riguardo delle sciocche disquisizioni che vengono fatte da numerosi lettori riguardo alla sempre più avanzata evoluzione della grafica e la sempre più scadente giocabilità dei videogame dell'ultima generazione [è vero, dovremmo parlare di più di altre cose; come la punteggiatura, per esempio. NdAlex]. Personalmente ritengo che le case produttrici di videogiochi abbiano puntato tutto sullo sviluppo di tecnologie grafiche intriganti ed ambientazioni mozzafiato perché gli utenti stessi hanno premiato in modo particolare l'aspetto visivo dei giochi; non si spiegherebbe altrimenti l'interesse nel programmare "intro" sempre più spettacolari. In sostanza credo che siamo stati noi giocatori a chiedere ciò che ora è stato realizzato, interi mondi fatti di immagini bellissime e nient'altro. Tutti i giorni si incontrano persone pronte a storcere il naso affermando che viviamo in un'era fatta solo di immagini, ebbene io credo che siamo stati noi a volerlo, forse neppure troppo inconsapevolmente.
Questo discorso è riconducibile sia ai videogame sia alla vita stessa: in ambito videoludico primeggia la grafica sulla giocabilità, nel quotidiano la propria immagine è diventata il fulcro della propria esistenza. Pur sapendo che questo può sembrare cinico, ritengo positivo l'attaccamento al proprio essere mate-

STAR GAMES
Hardware - Software - Videogames

Abate Art Studio - (0965) 25350

•C.so V. Emanuele III, 7 - Reggio C.
Tel. 0965/591211 Fax 593245

•V.le A. Moro, 23 - Reggio C.
Tel. e Fax 0965/28850

prima **Consol***atevi*
... poi **Schok***atevi*

3 GRANDI PROPOSTE

FIFA '98 PC
Road To World Cup
£. 79.900

RESIDENT EVIL
Director's Cut
£. 69.900

PlayStation

KILLER INSTINCT
Gold £. 139.000

NINTENDO 64

FIFA ROAD TO WORLD CUP 98

NUOVI PUNTI VENDITA

STAR GAMES Point
Hardware - Software - Videogames

•Via Nazionale, 87 - Gallico (RC)
•Via B. Buozzi, 281 Palmi (RC)
Tel. 0966/45747

DISPONIBILITA' A NUOVI PARTNER PER AVVIARE ALTRI "POINT"

Patrizia Luvarà

riale, credo che questo sia giusto, proprio perché "Il mistero del Mondo è il visibile, non l'invisibile" (O. Wilde). Mi chiedo spesso quanto ancora ci ostineremo a nascondere dietro una facciata di perbenismo e di falsa moralità la vera natura dell'uomo; il più sfrenato egocentrismo. Spero che nessuno cerchi di replicare a questo mio pensiero affermando che nel mondo vi sono moltissime persone che si preoccupano del bene altrui, poiché sono convinto che le "buone azioni" altro non siano se non un modo di appagare il proprio desiderio di protagonismo... Penso infatti che soltanto il sentirsi dire che si è peccatori renda vanesi quanto la gratitudine portata da altri nei propri confronti. La vita vera è adesso, rendiamoci conto di quanto sia bello il consumismo e il materialismo prima di criticarli perché si ha paura di essere giudicati solo per ciò che si è in un istante, come un qualsiasi oggetto. Tutti noi siamo solo materia con un ego sconfinato, è solo per questo che il mondo si è evoluto, perché gli uomini vogliono sempre di più e non si accontenteranno mai, come è giusto che sia. Ogni essere umano, per quanto si ostini a non ammetterlo, vede se stesso al centro dell'universo (beh, su questo nutro qualche remora... Reputo infatti che anche l'egocentrismo abbia i propri limiti... NdD)[parlerà per esperienza, Dave. NdAlex] e credo sia il momento di prenderne atto, non per prevaricare la libertà delle altre persone, sarebbe ignobile, ma per avere una più profonda e, per una volta, coerente conoscenza del proprio essere. Sperando di non avervi annoiato e di essere pubblicato sulla più bella rivista della nazione (esagerato? Forse no.), vi saluto cordialmente.

Arles

PS: Desidero ardentemente essere pubblicato per constatare la reazione dei ragazzi che scrivono al Bovas' Hard café.

Insomma, mi sembra proprio di trovarmi dall'altra parte della barricata... Pur avendo sorbito per anni pubblicità con madri carine che vogliono dare la merenda sana ai loro bambini e padri ancora avvenenti che ammiccano a Kaori [ma no, io lo conosco uno dei padri, fa il comico e non è molto avvenente – è estremamente simpatico... Ciao Marco. NdAlex] continuo a pensare che l'essere sia meglio dell'apparire, e non credo, o almeno lo spero, di essere rimasto l'ultimo... Come sempre, vi invito a partecipare attivamente a questa interessante discussione...

UN SENTITO RINGRAZIAMENTO

Cara Redazione di CM, la ragione che mi spinge a scrivervi per la seconda volta nell'arco di un mese (giorno più, giorno meno) è molto semplice: magari a prima vista sembrerò banale, ma sono senza dubbio sincera. Voglio ringraziarvi di cuore! Grazie per aver pubblicato la mia lettera. Non serviva, in quanto io volevo semplicemente esporre a voi il mio stato d'animo, ma ad ogni modo mi sembra doveroso rivolgervi un caldo ringraziamento. Un'ultima cosa: ho riflettuto a lungo e credo proprio che non potrei mai fare a meno di recarmi in edicola, ai primi del mese, per acquistare la vostra rivista. Sarebbe come abbandonare degli amici che conosci da anni (il redattore è un tuo amico, non lo abbandonare – con tanto di faccina mesta ai bordi dell'autostrada... vabbè vabbè, era brutta... NdP). Già, mi sembra di vedervi uno per uno, ogni volta che sfoglio la rivista. E' come fare un giro in Redazione.
Per anni siete stati gli unici degni di essere chiamati amici. Mi avete consolato, mi avete divertito, avete fatto sì che sognassi. Sì, quante volte ho pensato di scrivere per voi! Quante volte ho sognato di passare le notti in bianco o i festivi davanti al picchio, aspettando che le idee per la recensione dell'ultimo gioco si componessero nella mia mente come un puzzle. Quante volte... Beh, io non posso abbandonarvi. Non sarebbe giusto fare questo a un amico.

Sasha Iaiunese

Mi verrebbe da dire 'Prego, di niente, figurati'... Poi però penso che si debba sempre andare un po' più a fondo nella lettura. Noi tutti ti ringraziamo per i complimenti che ci fai, che in un certo senso ci riempiono d'orgoglio, ma che ad ogni modo ci convincono ogni volta di più della bellezza di un rapporto, quello tra il lettore e il redattore, che spesso si spinge al di là della semplice lettura superficiale, della funzione referenziale di una recensione. Dietro a un 90% di globale non c'è solo la valutazione di un gioco, c'è molto di più, e le lettere come la tua giungono a dimostrarlo. E a ricordarcelo ogni volta. Però noi vorremmo anche che il nostro "consolarvi, divertirvi e farvi sognare" fosse solo uno dei tanti contorni al piatto principale, la vostra vita. Quella è molto più importante, per cui vi esortiamo sempre a cercare in chi vi sta vicino, qualcuno capace di consolarvi, divertirvi e farvi sognare, perché l'amicizia, anche se spesso finisce in maniera più o meno tragica (ah, quante litigate, quanti rapporti duraturi spezzati in pochi giorni...), è molto più bella se vera, sentita, riflessa in una o più persone che ci stanno vicine, piuttosto che tra le pagine di una rivista mensile. Che potrà anche essere divertente. Che potrà anche avere una Posta bizzarra come il Bovas' Hard Café, ma che mai e poi mai potrebbe costituire da sola un buon rapporto di amicizia. Al massimo, come nel tuo caso, possiamo dare una mano. O fare un po' da catalizzatori, dipende. Grazie a te per questo piacevole riscontro, quando vuoi riscrivi. E a proposito del fatto di scrivere per noi, beh... Visto che stai ad Udine potrebbe esserci qualche difficoltà oggettiva, ma proprio perché la telematica (e Internet in particolare) sta annullando sempre di più le distanze, abbiamo pensato di rendere Zzap! la prima rivista di videogiochi "interattiva", nel senso che vengono aggiunte alle recensioni i commenti dei lettori. Per saperne di più, collegatevi all'indirizzo http://www.xenia.it/zzap/, e selezionate "10 personaggi in cerca d'autore" dall'indice principale o dall'elenco degli articoli. Buona fortuna...

SUI GIOCHI MODERNI E SULL'EMULAZIONE

Dunque dunque... oggi sono andato in cartoleria a comprare CM, ma solo adesso, alle 21 e 10 circa (...ti sei accorto che avresti fatto meglio a optare per l'edicola... No eh? Vabbè, la pianto... NdP), ho il tempo di leggermela con calma. E mi trovo la lettera dello Zombie, che rimpiange, come tanti altri, "i bei tempi andati". Rileggendo la sua lettera (e quelle dei tanti altri) mi sembra di sentire i miei nonni.
Insomma, io non sto criticando nessuno, d'altra parte sono d'accordo con un buon 90% circa della sua missiva, penso anch'io che il BHC sia ormai più un BWZ, e che i videogiochi odierni non abbiano più il carisma di Sonic o di Rocket Knight Adventures (i miei preferiti in assoluto), ma non si può andare avanti a criticare il presente. E' troppo facile. Io sono di una generazione relativamente recente, non mi sono potuto godere i primi numeri di Zzap!, TGM o CM, quindi non so cosa ci sia stato prima, ma se c'è una cosa che la vita mi ha insegnato, è che non si deve mai prendere il passato come termine di paragone (inutile che mi chiediate il senso stretto di questa frase, me lo sto chiedendo anch'io): voglio dire che quelli che si lamentano del fatto che CM non sia più quella di 10 anni fa (esagera!!! Facciamo cinque o sei al massimo! NdP)[Facciamo sette. NdAlex], non tengono conto che a quell'epoca erano loro i bambinetti grassi ai quali non si potevano toccare i redattori! La differenza è che allora non c'era nessuno a rimpiangere le testate di dieci anni prima. Secondo me, se i lettori attuali dicono "Le console sono meglio dei PC", "I giochi di adesso non sono affatto brutti", o "Non mi toccare Raffo sennò ti spacco la faccia" è perché leggendo la rivista provano le stesse emozioni che provavi tu a leggere il numero 1.
Non sto prendendo le difese di nessuno, come ho già detto, non mi piace l'idea che basti qualche lacrima per farsi regalare un N64 (anche se, onestamente, credo esistano ben poche famiglie che trattano i figli in questo modo), e mi devo scaricare gli emulatori per rigiocare quelli che considero dei capolavori videoludici (che poi non posso giocare lo stesso, visto che non trovo le ROM. Voi Bovas non potreste indicarmi qualche sito?) ma forse bisognerebbe provare a pensare che sia giusto così (Tu chiedi e ti sarà dato: purtroppo i tempi editoriali spesso vanificano le segnalazioni dei siti, nel senso che io potrei indicarti "il fantastico sito con 10.000 rom per tutti gli emulatori", e scoprire che al momento dell'uscita della rivista – cioè fra due settimane, te pensa – questo non esiste più. Quindi ti segnalo un sito molto più utile da cui puoi partire, che tra l'altro si trova sul nostro bel sito Xenia On Line: l'Italian Emulation News Agency di Parrukka, il cui indirizzo è http://www.xenia.it/zzap/iena. Lì trovi tutto quello che ti serve, comprese delle ottime FAQ composte in italiano. NdP). In questo modo credo che sia più facile accorgersi che di capolavori ne escono anche adesso, e che i redattori di oggi scrivono allo stesso livello di ieri, magari con qualche sana modifica nello stile, ma non si può pretendere che tutto resti uguale a come piace a noi. Saluti censurati,

Andrea Villa

Caro Andrea, credo che il tuo punto di vista sia largamente condivisibile: è vero che il mondo circostante cambia, ma è anche sacrosanto che si evolva il nostro modo di guardarlo! Non potrei mai dimenticare che, quando iniziai a scrivere per ConsoleMania e a curare questa posta, per me come per tanti di voi il problema poteva essere il compito in classe o l'interrogazione del giorno dopo, per non parlare poi delle litigate in famiglia per questa passione che si stava pian pianino trasformando in un lavoro... Oggi invece ripensando alla suspense per il voto del compito di latino (tanto stava sempre nell'intervallo 3<x<6), e per le conseguenti paturnie in famiglia, mi vien da sorridere. Ghignozzo smorzato immediatamente dopo, quando una solerte impiegata mi telefona per ricordarmi che devo pagare queste o quelle tasse... O le mie sane convinzioni, il mio modo assurdo di rapportarmi agli altri, cavoli, è cambiato tutto. E' logico che in un panorama siffatto anche l'occhio con cui potrei vedere i videogiochi, oggi, sia molto diverso da allora. Non a caso, infatti, mi sono ridotto a scrivere solo la posta: una volta Alex mi faceva scrivere anche le recensioni. Oggi non lo fa più, vabbè... Forse teme che gli consegnerei anch'esse in ritardo, ehehehe... Massì, si vedrà cosa ci riserverà il futuro, e via di ultrabanalizzazione...

SESTO SENSO

Ho visto la luce nel buio
Ho udito il chiasso nel silenzio
Ho capito la saggezza che si cela
dietro la follia...
Ho scoperto l'umanità nella bestia
e la bestia nell'uomo...
Ma ora non so davvero più cosa sia la luce,
il silenzio,
la saggezza,
l'uomo...

Universo 79

E adesso che anche questo mese vi abbiamo deliziato con l'angolo della Poesia, passiamo ai doverosi saluti: gente, anche questa Posta è finita, noi ci ribecchiamo il mese prossimo, con i vostri deliri e le nostre assurde risposte. Buon divertimento questo mese, e non fate troppo i balordi per il Carnevale. Au revoir...

Gareggia, soffri e gioisci partecipando in prima fila all'evento sportivo più prestigioso di quest'inverno.
In concomitanza con le attesissime Olimpiadi Invernali ecco il gioco ufficiale di Nagano per la tua PlayStation!
Tantissime discipline, un realismo grafico d'eccezione e tutta la giocabilità che caratterizza le produzioni Konami.
In Nagano Winter Olympics trovano la loro massima unione.

- Azione di gioco da uno a quattro giocatori
- 13 discipline entusiasmanti!
- Modalità allenamento, sfida e Olimpiade
- 3 livelli di difficoltà selezionabili
- Pieno supporto dei nuovi Joypad Analogici

KONAMI®

PlayStation

HALIFAX

Nei migliori negozi di Videogames

HALIFAX Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

© 1998 Konami. Konami is a registered trademark of Konami Co., Ltd.
Nagano Winter Olympic'98 is an Official Licensed Product of the Olympic Winter Game © 1998 Sony Computer Entertainment Inc.
PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.

Db-Line

TUTTE LE INFORMAZIONI SULLA LINEA JOYTECH SONO DISPONIBILI AL SEGUENTE INDIRIZZO INTERNET:
http://www.dbline.it/mhtm/joytech.htm

COLOR COMMANDER Pad MK II

PlayStation™ compatibile / Nuovo design a 8 Fire-Buttons & Slow Motion / 8 selettori indipendenti per Auto-Fire e Turbo-Fire / Movimenti in 8 direzioni / Disponibile in 8 colori

UNITED COLORS OF SMANETTONS

RICHIEDI I PRODOTTI 'JOYTECH' IN TUTTI I MIGLIORI NEGOZI DI VIDEOGAMES!

1 MB MEMORY CARD

PlayStation™ compatibile / Fino a 15 salvataggi / Disponibile in 6 colori

MEMORY CARD PLUS

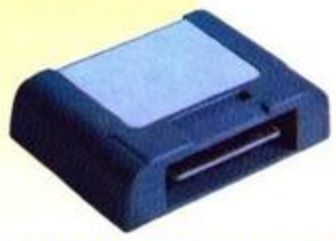
PlayStation™ compatibile / Fino a 240 salvataggi / 16 volte più capiente delle normali Memory Card / Disponibile in 3 colori

BIO>GRIP JOYSTICK

PlayStation™ compatibile / Ideale per i Simulatori di Volo / 8 Fire-Buttons e Turbo-Fire indipendenti con led / Nuovo design digitale con risposta immediata a Micro Switches / Ventose per una perfetta stabilità

REAL ARCADE LIGHT GUN

PlayStation™ & Saturn™ compatibile / 2 metri di lunghezza / Effetto reale di rinculo / Funzione di auto-ricarica e Auto-Fire / Disponibile pedale



N64 MEMORY CARD PLUS

Nintendo 64™ compatibile / Salva e ripristina i livelli dei giochi / Contiene fino a 492 pagine di memoria-dati / 4 volte più capiente delle altre Memory Card / Disponibile in 6 colori

REAL ACTION LIGHT GUN

Compatibile N64™ / Effetto reale di rinculo / Auto-ricarica / Vibrazioni di sparo

STEERING WHEEL

Volante compatibile Play Station™, Saturn™ & U64™ / Pedali freno-acceleratore / Cambio da F1 / La versione per U64™ includerà uno slot per Memory Card

ULTRA MEMORY CARD

Compatibile N64™ / Elevata capacità / 99 volte di più delle comuni Memory Card

PRO CONTROL PAD

IBM PC compatibile / Nuovo design a 4 bottoni / 2 bottoni per Turbo Options / Movimenti in 8 direzioni

CAVI SCART RGB

PlayStation™ compatibile / 2 metri di lunghezza

CAVI LINK

Per collegare 2 console PlayStation™ / 2 metri di lunghezza

COLOR CLONE PAD

PlayStation™ compatibile / Funzioni di Slow-Motion / Nuovo disegno a 8 bottoni / Movimenti in 8 direzioni

E' UN'ESCLUSIVA:

Db-Line

DB-LINE SRL - VIA ALIOLI E SASSI 19 - 21026 GAVIRATE (VA) ITALY
TEL. 0332/749000 - TEL. RIVENDITORI 0332/749050 - FAX 0332/749090
INTERNET: http://www.dbline.it - email: info@dbline.it

JOY TECH EUROPE

DELPI

Dalla Cina **con furore!**

ocean®

DYNASTY WARRIORS

16 dei più temibili e spietati guerrieri della storia cinese lottano per la conquista del potere assoluto. Metti alla prova le tue doti nella lotta con le antiche armi cinesi, e la tua abilità nella strategia in un gioco così veloce e impegnativo che farà scorrere adrenalina a fiumi. Ogni personaggio ha 600 poligoni texturizzati con movimenti ed espressioni realistiche!

Manuale in italiano.
Requisiti tecnici: PSX.

"Dinasty Warriors è un
prodotto eccellente
sotto ogni punto di vista"
- 8/10 Official Playstation

"...nel suo genere
...è veramente spettacolare"
- Game Fun, giugno 1997

PlayStation PSX MANUALE IN ITALIANO

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Numero Verde 167-821177 www.leaderspa.it

LEADER
Qualità Interattiva.